

# **Saanko leikkiä saamelaisuudella?**

**Saamelaisen pelisuunnittelun haasteet, mahdollisuudet ja käytännön kysymykset**

Pro-gradu seminaari

Saamelainen kulttuuri

Oulun yliopisto

Janne Mustonen

15.01.2021

# Sisällys

1. JOHDANTO .....	1
1.1. Tutkimuskysymykset.....	1
1.2. Tutkielman taustoitus .....	1
1.3. Hiljentämisen diskurssit .....	4
1.4. Ludologia eli pelitutkimus tieteenalana .....	6
1.5. Case Greenland - Inuiitit, dorsetit, viikingit ja saamelaiset korttipelissä .....	10
1.6. Pelien kautta oppiminen .....	12
1.7. Saamelaisia koskeva tieto ja tiedotus Suomessa .....	14
1.8. Tutkimusaineisto .....	15
1.8.1. Gieku ry:n jäsenten ryhmähaastattelu .....	16
1.8.2. Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto 2018-2020 ja Dihtosis -hanke .....	17
1.8.3. Käsivarren paliskunnan poronhoitajat ja Gilbbsjávrin kenttäkurssi 2020 .....	18
2. MITÄ SAAMELAISESTA KULTTUURISTA HALUTAAN TIEDETTÄVÄN? .....	21
2.1. Akateeminen näkökulma: Gieku ry:n jäsenet .....	21
2.2. Hallinnollinen näkökulma: Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto .....	31
2.2.1. Nuorisoneuvosto 2018-2020 ja Nuorten Akatemian Dihtosis -hanke.....	36
2.3. Kulttuurin kantajien näkökulma: Käsivarren porosaamelaiset .....	39
3. EETTISET JA KÄYTÄNNÖN KYSYMYKSET .....	46
3.1. Käytännön kysymykset pelisuunnittelussa.....	46
3.1.1. Pelin aihepiirin ja pelimekaniikkojen valinta .....	46
3.1.2. Informaation upottaminen peliin .....	48
3.1.3. Kohdeyleisön valinta ja rahallinen hyötyminen .....	53
3.2. Eettiset kysymykset saamelaisessa pelisuunnittelussa .....	55
3.2.1. Onko pelisuunnittelussa eettisesti hyväksyttävää hyötyä rahallisesti saamelaisista? .....	55
3.2.2. Kulttuurinen omiminen ja sen ehkäisy pelisuunnittelussa .....	57
3.2.3. Konsultointi ja osallistaminen pelisuunnittelussa .....	59
4. JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTAA .....	65
LÄHTEET .....	71
HAASTATTELUAINEISTO.....	71
PELIPROJEKTI .....	72
KIRJALLISUUSLUETTELO.....	72
SÄHKÖISET LÄHTEET.....	76
LIITTEET .....	80
Liite 1. Ryhmähaastattelun haastattelukysymykset.....	80
Liite 2: Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston vastaukset .....	81

Liite 3: Dihtosis -hankkeen projektityöntekijä Minna Lehtolan vastaus .....	83
Liite 4: Haastattelukysymykset poronhoitajille .....	85

# 1. JOHDANTO

## 1.1. Tutkimuskysymykset

Tämän tutkielman tarkoitus on tarkastella saamelaista pelisuunnittelua pelisuunnittelijan näkökulmasta. Saamelainen pelisuunnittelu nähdään tässä yhteydessä prosessina, jossa saamelaiset itse osallistuvat pelisuunnitteluun, tai pelisuunnitteluna, joka huomioi saamelaisnäkemykset.

Tarkastelen saamelaisuutta ja siihen keskeisesti liittyvien teemojen ja kysymysten muuntamista pelin muotoon. Kysyn opinnäytetyössäni: 1) Mitä asioita saamelaisesta kulttuurista ja saamelaiskysymyksistä voisi, pitäisi ja toivottaisiin pelillistettävän? Mielenkiintoista on myös pohtia, mitä asioita ei voi, ei pitäisi tai ei toivottaisi pelillistettävän. 2) Mitä rajoitteita lauta- ja korttipelit kerronnan muotona antavat saamelaisen kulttuurin ja saamelaiskysymysten esittämiselle? 3) Mitä eettisiä ja käytännön kysymyksiä saamelaisen kulttuurin ja saamelaiskysymysten pelillistämiseen liittyy?

Keskeisiä käsitteitä tässä tutkielmassa ovat: fyysiset pelit, immersio, kaupalliset pelit, konsultointi, oppiminen, osallistaminen, opetuspelit, pelillistäminen, pelimekaniikka, pelitutkimus, popularisointi, popularisoivat pelit, saamelainen pelisuunnittelu, ja tiedottaminen.

## 1.2. Tutkielman taustoitus

Saamelainen pelisuunnittelu on viime vuosina edennyt harppauksin. Utsjoella on järjestetty vuonna 2018 Sámi Game Jam -tapahtuma<sup>1</sup>, joissa saamelaispelejä on työstetty kilpaa monipäiväisissä työpajoissa. Vuonna 2020 Kajaanin ammattikorkeakoulu ja Utsjoen kunta aloittivat Deanuleagis Sámostit -hankkeen, jossa Tenonjokilaakson tarinoita pyritään tuomaan esille pelillistämisen keinoin<sup>2</sup>. Tampereella puolestaan Red Stage Entertainment -peliyhtiö on työstänyt saamelaisteemaista Skábma -virtuaalipeliä<sup>3</sup>. Lisäksi Yhdysvalloissa Atlantassa Prideceratops Productions on tehnyt saamelaisteemaisen pöytäroolipeliseikkailun nimeltä Muohtaeana<sup>4</sup>. Yhteistä näille kaikille on saamelaisen kulttuurin vieminen osaksi peliä ja saamelaisuuden käsittely kyseisen median muodossa; eli toisin sanoen saamelaisuuden pelillistäminen. Pelillistämällä terminä tarkoitan tässä tutkielmassa jonkin aihepiirin käsittelyä tai esittämistä pelissä.

---

<sup>1</sup> ks. <https://samigamejam.com/>. (Luettu: 2.12.2020).

<sup>2</sup> ks. <https://www.utsjoki.fi/project-article/deanuleagis-samastit-hanke/>. (Luettu: 2.12.2020).

<sup>3</sup> ks. <https://www.redstage.fi/>. (Luettu: 2.12.2020).

<sup>4</sup> Kickstarter, 2020.

Muohtaanaa lukuun ottamatta kaikki mainitut hankkeet käsittelevät kuitenkin virtuaalipelejä, mikä on vain yksi pelien formaatti. Videopelifokusoituneisuus koskee myös Outi Laitin pro gradu -tutkielmaa ja tekeillä olevaa väitöskirjaa<sup>5</sup>, jotka ovat ainoita aihetta käsitteleviä tutkimuksia toistaiseksi. Saamelaisen pelisuunnittelun lisäksi myös saamelainen pelitutkimus on siis vielä toistaiseksi varsin uusi tieteenala, joka tarvitsisi enemmän tutkimusta ja aiheeseen paneutuneita tutkijoita.

Outi Laitin tutkimuksista poiketen, oma työni keskittyy fyysisiin peleihin, kuten lauta- ja korttipelisiin. Myöskään saamelaisteemaisia fyysisiä pelejä ei juuri ole olemassa, pois lukien joitain opetuskäyttöön tarkoitettuja pelejä<sup>6</sup>. Saamelaispelien vähäisyyden vuoksi käsitellenkin tässä opinnäytetyössä omaa saamelaisteemaista lautapeliprojektiani - *Giehtaruohtasa Boazokeaisár - Käsivarren porokeisari* - yhtenä esimerkkitapauksena. Peliprojektia olen työstänyt Oulun yliopiston *Monimediaisen luovan kerronnan* erikoistumisjaksolla nimeltä *Pelisuunnittelu- ja käsikirjoittaminen*. Kyseisellä kurssilla me opiskelijat työstimme omia peliprojektejamme ohjatusti Resistance Games -pelifirman pelisuunnittelija Jussi Aution ohjauksessa. Peliprojektia varten olen konsultoinut ja haastatellut eri saamelaistahoja ja käynyt läpi pelini teemaa sivuavaa tutkimuskirjallisuutta. Peli on kirjoitushetkellä prototyypivaiheessa ja sen on tarkoitus tulla julkaistuksi vuoden 2021 aikana.

Vaihtoehtoisesti tässä opinnäytetyössä olisi voitu saamelaisteemaisten fyysisten pelien puutteen vuoksi ottaa tarkastelun kohteeksi Muohtaena -peli. Kuitenkaan Muohtaena ei lukeudu varsinaisesti lauta- tai korttipelisiin, sillä Muohtaena on Dungeons & Dragons -tyylinen tarinapainotteinen pöytäroolipeli. Pöytäroolipelit ovat erotettavissa lauta- ja korttipelistä erilliseksi peliformaatiksi.<sup>7</sup>

Saamelaisteemaisten fyysisten pelien puute ei selity 1900-luvun lopulla alkaneella peliteknologisella kehityksellä, sillä kehityksestä huolimatta lauta- ja korttipelit ovat edelleen säilyttäneet suosionsa, vaikka voisi luulla, että perinteisemmät peliformaatit jäisivät kehittyneen peliteknologian jalkoihin. Itseasiassa lauta- ja korttipelit ovat kasvattaneet tasaisesti myyntiään virtuaalipelien kehityksestä huolimatta<sup>8</sup>.

Esimerkiksi Grand View Research kuvastaa nettisivuillaan lauta- ja korttipelimarkkinoiden todettua ja arvioitua kehitystä vuosien 2015-2025 aikana. Kehitys on ollut nousujohteista ainakin vuodesta

---

<sup>5</sup> Laiti, 2016; 2020.

<sup>6</sup> Esim. Saamelaiskäräjien Diehtoárran- ja Sohkaspeallu -pelit. Ks. Diehtoárranista (Näkkäläjärvi, 2014) ja Sohkaspeallusta (Saamelaiskäräjät 2020f).

<sup>7</sup> Dungeons & Dragons (DnD) -pöytäroolipelit perustuvat pelinjohtajan ja pelaajien yhdessä pelin aikana luomalle ja ohjaamalle tarinalle, eivätkä yhtä vahvasti sääntökirjalle, kuten lauta- ja korttipelit. Pöytäroolipeleissä ei myöskään perinteisesti ole lautapeliin tapaan pelilautaa, vaan pelin tapahtumat tapahtuvat kunkin pelaajan mielikuvituksessa. Pöytäroolipelit ovat kuitenkin peleinä lähempänä kortti- ja lautapelejä kuin virtuaalipelejä. Ks. DnD -tyylisistä pöytäroolipeleistä: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>. (Luettu: 4.12.2020).

<sup>8</sup> Esim. Grand Vie Research, 2020.

2015 lähtien. Markkinatutkimusfirma Technavio arvioikin globaalin lautapelimarkkinoiden kasvuksi 24% nousun vuosille 2020–2024<sup>9</sup>.

Ei ole merkkejä siitä, että perinteisemmät pelimuodot olisivat katoamassa minnekään, vaan ehkä jopa päinvastoin, ne ovat löytämässä entistä tiukemmin paikkansa ihmisten arjesta. Tästä kehityksestä huolimatta saamelasteemainen pelisuunnittelu vaikuttaisi tulevan muuta pelialaa jäljessä niin virtuaali- kuin fyysisten pelien rintamalla, mikä on ilmiönä mielenkiintoinen.

Fyysisiin peleihin kuten lauta- ja korttipeluihin tulisi kuitenkin panostaa, sillä niillä on omat etunsa virtuaalisiin peleihin verrattuna. Fyysiset pelit kestävät paremmin aikaa. Jatkuvasti uusiutuva peliteknologia ja alati vaihtuvat pelikonsolit eivät vanhenna ja pudota niitä pois muodista yhtä nopeasti kuin virtuaalipelejä. Yhtä peliä saadaan todennäköisesti myytyä siis pitempiä aikoja. Lisäksi fyysiset pelit ovat intiimimpiä: pelaajat kokoontuvat yhteen pelilaudan tai korttipakan ääreen ja ovat kasvotusten vuorovaikutuksessa keskenään. Lisäksi fyysiset pelit ovat konsolittomuuden ja sähköttömyyden vuoksi helposti siirrettävissä ja pelattavissa eri ympäristöissä, kuten vaikkapa sähköttömässä kesämökissä.

Kaikki pelit eivät kuitenkaan ole luotu ainoastaan pelaajan mielihyvän tavoittelua varten, vaan osa peleistä pyrkii välittämään pelaajalle mielihyvän tavoittelun ohella myös jotain arvoja, tietoa tai näkemyksiä. Tällaisia pelejä kutsutaan pelialalla ja pelitutkimuksessa *hyötypeleiksi*, mutta käytän tässä tutkielmassa myös termiä *popularisoivat pelit*, koska hyötypeleissä on toisinaan kyse myös tieteelliseen tietoon perustuvan tiedon yleistajuistamisesta<sup>10</sup> - miten kiteyttää monimutkaiset asiat helposti miellettaväksi informaatiopaketiiksi. Saamelaisen kulttuurin kannalta erityisesti juuri popularisoivat pelit ovat kiintoisia, sillä herää kysymys: voisiko popularisoivien pelien kautta välittää tietoa myös saamelaisesta kulttuurista?

Tiedottamisen kannalta eritoten popularisoivat pelit ovat kiintoisia, sillä kaupallisissa peleissä pelisuunnittelijan pääasiallinen intressi ei välttämättä ole tiedon ja arvojen välittäminen pelaajalle opetus- ja tiedotusmielessä, vaan pelisuunnittelijan ja pelifirman rahallinen hyötyminen. Vastaavasti täysin opetustarkoitukseen suunnatut pelit ovat vaikutuksiltaan usein rajallisia, sillä kyseisten pelien pääasiallinen fokus on painottaminen informaatioarvoon eikä pelien viihteisarvoon. Jos peli ei ole pelaajalle mielekäs, ei se todennäköisesti menesty koulujen ja opetustilanteiden ulkopuolella, jolloin opetuspelien vaikutukset ja kohdeyleisö voivat jäädä pieneksi. Popularisoivat pelit sen sijaan asettuvat tässä kaupallisten pelien ja opetuspelien välimaastoon, jolloin ne voivat hyödyntää

---

<sup>9</sup> Technavio, 2020.

<sup>10</sup> Tieteen yleistajuistamisesta ks. Pietilä (2013).

molempien ääripäiden hyviä puolia eli saavuttaa kaupallisten pelien laaja kohdeyleisö ja opetuspelien asianmukainen informaatio sisältö.

Saamelaisen kulttuurin vieminen pelimuotoon ei kuitenkaan ole kysymyksenä yksinkertainen. Saamelaisessa pelisuunnittelussa on huomioitava mm. eettisiä kysymyksiä, mutta myös pelisuunnitteluun liittyviä käytännön kysymyksiä. Tässä opinnäytetyössä tarkastelenkin saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyvää problematiikkaa sekä potentiaalia.

Ehdotan tässä työssäni lauta- ja korttipelisuunnittelua yhdeksi tavaksi herättää kiinnostusta ja välittää tietoa saamelaisasioista. Pöytäroolipelit eivät välttämättä toimi tähän tarkoitukseen yhtä hyvin, sillä pöytäroolipeleissä pelaajalla on lauta- ja korttipeleihin verrattuna suuremmat mahdollisuudet vaikuttaa pelissä esiintyviin narratiiveihin eli tarinoihin, jolloin halutun sanoman välittäminen pelaajalle voi hankaloitua. Tämän vuoksi keskityn tässä tarkastelussa pääasiassa lauta- ja korttipeleihin, vaikkakin myös pöytäroolipelit ansaitsisivat oman tarkastelunsa. Lähden kuitenkin siitä oletuksesta, että pelejä - genreihin katsomatta - voidaan hyödyntää tiedottamaan marginaaliin jääneistä historioista. Tällaisia ovat esimerkiksi alkuperäiskansojen, kuten saamelaisten tarinat, jotka jäävät valtaväestön historian kertomuksen rinnalla paitsioon.

### 1.3. Hiljentämisen diskurssit

Suomessa *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa* ei ole mainintaa saamelaisopetuksesta, eikä saamenkieliselle opetukselle ole olemassa erillistä opetussuunnitelmaa. Oppikirjoissa olevat maininnat saamelaisuudesta ovat puolestaan puutteelliset eivätkä anna holistista kuvaa saamelaisuudesta.<sup>11</sup> Perusopetuksessa tiedotus saamelaisuudesta jääkin usein yksittäisten opettajien harteille. Koska tietoa saamelaisuudesta ei välttämättä tule lainkaan - tai tulee huonosti - koulun kautta, jää viranomaistaholta tapahtuva tiedottaminen Yle Saamen tai Saamelaiskäräjien ja sen projektien harteille<sup>12</sup>. Nämä tiedotuskanavat eivät kuitenkaan tavoita niin laajaa yleisöä, mitä voitaisiin tavoittaa perusopetuksen kautta.

Informaatiovaje on ongelmallinen, sillä se jättää tilaa disinformaatiolle. Monelle saamelaiseen kulttuurin perehtymättömälle voi jäädä kuva, ettei tiedä mihin saatavilla olevaan tietoon uskoa, jolloin kuva alkuperäiskansasta jää epämääräiseksi. Pakkaa sekoittaa vielä saamelaisten yhteiskunnallinen institutionalisoituminen, saamelaisten tunnustaminen alkuperäiskansaksi ja keskustelu saamelaisten oikeuksista alkuperäiskansana heidän perinteisesti asuttamiin maihin ja vesiin. Nämä ovat suuria

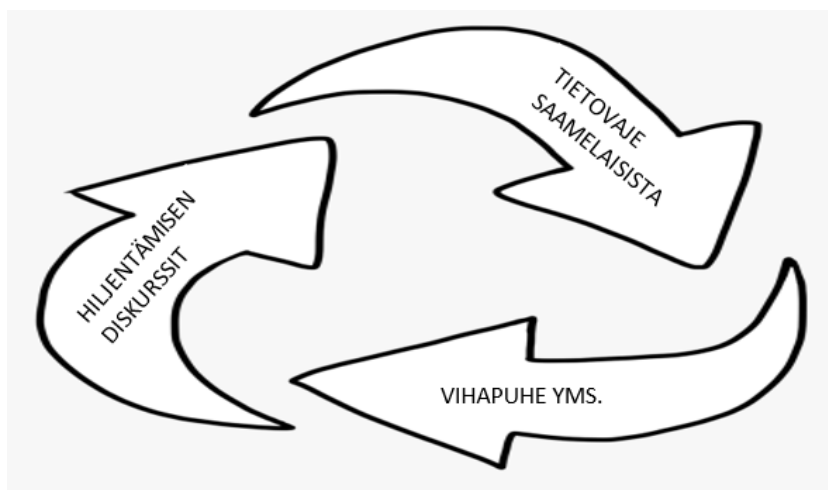
---

<sup>11</sup> Rahko-Ravantti, 2016: 18 & 83.

<sup>12</sup> esim. Dihtosis ja Ofelas -projektit.

kysymyksiä, joihin moni ei välttämättä osaa ottaa kantaa tietovajeen vuoksi. Kyseiset kysymykset ovat myös politisoituneet ja niihin on kytkeytynyt etnisyyteen perustuvia konflikteja ja aiheeseen liittyvää disinformaatiota<sup>13</sup>. Tietovaje ja eturistiriidat ovat johtaneet tilanteeseen, jossa valtaväestö ei ymmärrä saamelaisia ja heidän tarpeitaan. Saamelaiskysymyksistä on lisäksi muotoutunut puheenaiheena kuuma peruna, jonka esillä pitäminen diskursseissa herättää kuulijoissa usein joko haluttomuutta keskustella tai voimakkaita tunteita ja asettaa diskursseja ylläpitävät henkilöt alttiiksi kritiikille ja jopa vihapuheelle, uhkauksille ja maalittamiselle.

Suomeen on siis päässyt rakentumaan hiljentämisen diskursseja koskien saamelaiskysymyksiä. Hiljentämisen diskursseilla tarkoitetaan keskusteluja, joilla pyritään hiljentämään tietynlaiset keskustelunaiheet. Hiljentäminen ilmiönä voidaan nähdä aktiivisena ja sosiaalisesti muodostuneena käytäntönä, jolla pyritään luomaan ja ylläpitämään tietynlaisia sosiaalisia normeja keskustelukulttuurissa. Vihapuhe ja uhkaukset näkyvät tässä sosiaalisen kontrollin muotona. Hiljentämisen diskursseissa on kyse hiljentämisen teoriasta, joka pohjautuu ajatukseen kielen ja hiljaisuuden välisestä yhteydestä. Diskurssit eivät ole samantekeviä, sillä ne luovat tietoa, joka puolestaan luo uusia diskursseja.<sup>14</sup> Toisin sanoen, se, että saamelaisista ei ole Suomessa saatavilla tarpeeksi tietoa, myötävaikuttaa hiljentämisen diskursseihin ja nämä diskurssit puolestaan ruokkivat entisestään saamelaisia koskevaa tietovajetta, kuten kuva 2 osoittaa.



Kuva 1: Saamelaisia koskevan tietovajeen noidankehä.

Koska tietovaje on monessa mielessä ongelmallinen, tulisi sitä pyrkiä purkamaan. Koska purkaminen ei toistaiseksi onnistu peruskoulun tarjoaman tiedon kautta, on katseet käännettävä muihin tapoihin välittää tietoa saamelaisuudesta. Pelisuunnittelu ja saamelaisteemaiset popularisoivat pelit voisivat

<sup>13</sup> Lehtola & Länsman, 2012: 1.

<sup>14</sup> Thiesmeyer, 2003: 4.



olla yksi tehokas tapa herättää mielenkiintoa saamelaisuutta koskeviin kysymyksiin ja johdatella pelaajia tieteellisen tiedon äärelle.

#### 1.4. Ludologia eli pelitutkimus tieteenalana

Pelejä voidaan yhtäältä lähestyä leikin kautta, mistä puolesta puhuu jo pelitutkimukseen assosioitu termi ludologia. Termi tulee latinan kielen sanasta ludos = leikki, ja kreikan kielen sanasta logos = tieto.<sup>15</sup> Pelaaminen voidaankin nähdä leikkinä tai vähintäänkin yhtenä leikin alakategoriana. Pelit puolestaan ovat tämän näkemyksen mukaan kanava, jota kautta leikki ilmenee. Pelit ovat vanhimmillaan yhtä vanhoja, kuin ihmiskunta ja niitä on harjoitettu jo kivikaudella metsästäjäkeräilijä -yhteisöillä sekä myöhemmissä paikoilleen asettuvissa kulttuureissa<sup>16</sup>. Sen sijaan leikkejä esiintyy myös muilla nisäkkäillä, kuin ihmisillä, mikä tekee leikeistä pelejä ja ihmiskuntaa vanhemman.

Biologisesti leikki voidaankin nähdä osana lajityypillistä käytöstä nisäkkäillä. Esimerkiksi susilla lajityypilliseen käyttäytymiseen liittyvät leikit voivat olla toisten lauman jäsenten jahtaamista tai näiltä piiloutumista. Lajin selviytymisen kannalta tämä on järkeenkäypää, sillä tällaiset leikit valmentavat lajin yksilöitä saaliin jahtaamiseen ja vaanimiseen. Vastaavasti pienet tyttölapset saattavat päiväkodeissa leikkiä *kotista* eli tekevänsä kodin askareita, poikalapsien leikkiessä leluautoilla. Porosaamelaisissa perheissä puolestaan lapset ovat saattaneet leikkiä poronhoitoa, yhden lapsen esittäessä poroa ja toisten pyrkien lassoamaan tämä suopungilla<sup>17</sup>. Leikki on siis aikuisten toiminnan matkimista ja valmistautumista tulevaan. Tässä mielessä ihmisilläkään leikkiä ei tulisi nähdä normaalista elämästä erillisenä toimintana, vaan osana lajityypillistä käyttäytymistä. Tämä lajityypillinen käytös edellyttää kuitenkin antropologi Gregory Batesonin mukaan metakommunikaation: leikkijöiden on molempien tiedostettava, että kyse on leikeistä, vaikeivat nämä asiaa suoraan toisille ilmaisemaan<sup>18</sup>. Metakommunikaatio liittyy myös peleihin. Pelaaja astuu tietoisesti pelimaailmaan ja sisäistää säännöt, jonka puitteissa oma toiminta pelissä rajoittuu.

Tässä biologisessa valossa myös pelejä voidaan lähestyä leikin ja lajityypillisen toiminnan jatkumona. Näin ollen voidaan myös kritisoida kahtiajakoa leikin ja työn välillä. Kyseinen kahtiajako on Tampereen yliopistossa pelitutkimuksesta väitelleen Jaakko Stenrosin mukaan viimekädessä

---

<sup>15</sup> Stenros, 2015: 26.

<sup>16</sup> Esim. Culin, 1975; Gray, 2009; Skomsvoll, 2012; Crist & Dunn-Vaturi, 2016.

<sup>17</sup> Esim. Itkonen, 1945: 432.

<sup>18</sup> Bateson, 1955: 315-317.

kulttuurisesti luotua<sup>19</sup>. Tällainen voimakas jako heijastaakin kenties jotain kahtiajaon tehneiden - tai sitä ylläpitävien - ihmisten omista maailmankatsomuksista. Ehkäpä työtä biologisena ja kulttuurisena toimintana on arvostettu enemmän sen vahvempien taloudellisten kytkösten takia? Toisaalta, pelit ja leikit on mahdollista jakaa työstä erilliseksi osa-alueeksi, sillä toisin kuin työn teolle, pelaamiselle ja leikkimiselle on ulkoisen motivaation sijaan sisäinen motivaatio: pelit ja leikit tapahtuvat niiden itsensä vuoksi, eikä resurssien keräämisen vuoksi. Pelejä siis pelataan ja leikkejä leikitään, koska se on yksilölle hauskaa ja mieluista ajanvietettä.

Toisaalta, tulee huomioda, etteivät pelit ja leikit aktiviteetteina voi tapahtua, ilman muuta ihmis- tai eläintoimintaa. *Surplus resource theory of play* eli leikin ylijäämäresurssiteorian mukaan leikkiminen tapahtuu ainoastaan, kun seuraavat edellytykset ovat täyttyneet: 1) välttämättömistä tarpeista, kuten ruoasta ja lämmöstä ei tule olla pulaa, 2) ympäristön, jossa leikki tapahtuu, tulee olla turvallinen, 3) leikin tulee tarjota leikkijälle mielihyvän tarpeen tyydytys, 4) leikkijän elämäntyylin tulee olla vaihtelevaa ja virikkeellistä, sillä esimerkiksi laajoilla alueilla liikkuvien saalistajien on todettu leikkivän paikallaan pysyviä saalistajia enemmän<sup>20</sup>.

Leikin ylijäämäresurssiteoriaa on sovellettu tarkasteltaessa eläinten leikkejä, mutta ajatus soveltuu myös ihmisten leikkien ja pelien tarkasteluun esimerkiksi mietittäessä minkälaisille kohdeyleisöille pelejä suunnitellaan tai minkälaisissa ympäristöissä ne on tarkoitettu pelattavaksi. Ylijäämäteorian kannalta voisi olla myös mielenkiintoista pohtia, olivatko pelit ja leikit yleisempiä esimerkiksi jutaavassa porosaamelaiskulttuurissa kuin enemmän paikallaanpysyvissä monimuototaloudessa? Oleellista kuitenkin on, että teorian valossa pelejä ja leikkiä en voi nähdä ihmisen muusta elämästä irrallisena osa-alueena.

Stenrosin mukaan pelejä voikin olla mielekkäämpää tarkastella formaaleina sääntöjärjestelminä. Peleille tyypillistä on *immersiivisyys* sekä yhteisesti hyväksytty sääntöjärjestelmä, joka rajoittaa pelin toimintaa. Sääntöjen rikkojaa nimitetään peleissä usein huijariksi ja hän saa osakseen paheksuntaa. Paheksunta toimii tässä normien toteutumista valvovana sosiaalisena kontrollina. Immersiivisyydellä puolestaan tarkoitetaan pelin mukaansa tempaisevuutta, niin, että pelaaja unohtaa lähes kokonaan pelin ulkopuolisen toiminnan. Tässä mielessä immersiiivisyys muistuttaa pitkälti psykologi Mihály Csikszentmihályin kehittämää *flow*n käsitettä, jossa yksilö fokuksituu jonkin aktiviteetin pariin niin voimakkaasti, että saattaa unohtaa muun muassa ajan kulun<sup>21</sup>. Flow ja immersiiivisyys ovat kuitenkin sikäli eri asioita, sillä ensimmäinen viittaa yksilön keskittymiskykyyn, kun taas toinen viittaa

---

<sup>19</sup> Stenros, 2015: 27.

<sup>20</sup> Burghardt 2005, 165-180, 385.

<sup>21</sup> Csikszentmihályi, 1975.

pelimaailmaan ja sen formaaleihin sääntöjärjestelmiin uppoutumiseen. Henkilö voi esimerkiksi olla immersoitunut pelimaailmaan, olematta kuitenkaan siellä keskittyneessä flow -tilassa.

Pelit eivät kuitenkaan ole pelkkä sääntöjärjestelmä, vaan esimerkiksi antropologiassa ja psykologiassa pelejä on hahmoteltu muun muassa aktiviteetteina, mielentiloina, käyttäytymisenä, sosiaalisen kommunikaation muotona sekä jopa kulttuurin perustana tai määrittäjänä<sup>22</sup>. Näin ollen pelit tulisikin nähdä laajemmin osana kulttuurista ja sosiaalista toimintaa. Tämän näkemyksen voimakas puolestapuhuja on ollut tanskalainen antropologi ja historioitsija Johan Huizinga, johon edelleenkin viitataan hyvin usein pelitutkimuksessa. Huizinga väitti vuonna 1938 ilmestyneessä kirjassaan *Homo Ludens - A Study of the Play Element in Culture*, että pelit eivät ole vain tyypillinen ilmentymä kulttuurisessa toiminnassa, vaan oikeastaan jopa koko kulttuurin edellytys<sup>23</sup>. Tämän ajatuksen taustalla on todennäköisesti se, että leikkimistä esiintyy useilla nisäkäslajeilla, mutta pelejä tiedettävästi vain ihmisillä. Taustalla on siis mitä ilmeisimmin luonto – kulttuuri kahtia jaottelu; leikki on luonnollista-, peli puolestaan kulttuurista toimintaa.

Tieteessä pelitutkimus on kuitenkin vasta hyvin uusi tulokas, joka yleistyi tietokoneiden kehityksen sekä digitaalisen peliteollisuuden nousun myötä 1990-luvulta alkaen. Saamelainen pelitutkimus tulee tässä valossa parikymmentä vuotta jäljessä. Peliteollisuuden suosion nousu on ollut viime vuosikymmeninä nopeaa ja liikevaihtoa tarkastellen ylittänyt jopa elokuvateollisuuden<sup>24</sup>. Pelitutkimuksen synty vaati siis merkittävän kulttuurisen ja taloudellisen vaikutuksen, jotta pelitutkimus alettiin akateemisessa maailmassa ottaa entistä vakavammin.

Digitaalipelien suosio toisaalta johti siihen, että digitaalisista peleistä tuli pelitutkimusta kannatteleva voima, minkä vuoksi pelitutkimus on edelleen hyvin voimakkaasti digitaalisiin peleihin painottuvaa. Tämä ei sinänsä ole ihme, sillä ei ole vaikeaa perustella tutkimuksen tarpeellisuutta, jos voidaan viitata, että tutkittavaa digitaalista peliä käyttää miljoonat ihmiset ja, että pelin ympärillä pyörii valtava summa taloudellista pääomaa.<sup>25</sup> Tämä on todennäköisesti ollut vaikuttamassa myös saamelaisen pelisuunnittelun digifokusoitumiseen. Uusmarxistisesti ajateltuna, voi olla kuitenkin ongelmallista, että pelitutkimuksen liikkeellepaneva voima oli kapitalismi ja, että pelejä ei nähty arvokkaana tutkimuskohteena, kuin vasta sitten kun ne kytkeytyivät voimakkaasti markkinatalouteen.

Pelitutkimus on tieteenalana monitieteinen ala, jossa hyödynnetään metodeja ja teorioita eri tieteenaloilta; antropologia, sosiologia, kasvatustieteet, kielitieteet ja teknilliset tieteet omaavat kaikki soveltuvia lähestymistapoja pelejä koskevalle tutkimukselle. Tässä monitieteisyydessä on etunsa ja

---

<sup>22</sup> Stenros, 2015: 53.

<sup>23</sup> Huizinga, 1938: 13.

<sup>24</sup> Jansz & Martens, 2005: 334.

<sup>25</sup> Stenros, 2015: 23–24.

haasteensa. Etuina on, eittämättä yhteisen tutkimuskohteen yhdistävien eri tieteenalan harjoittajien näkökulmien ja ymmärrysten kohtaamiset. Haasteena puolestaan se, että eri tieteenalan harjoittajat eivät välttämättä ole täysin perillä toisten tieteenalojen aikaisemmasta tutkimuksesta soveltaessaan kyseisten tieteenalojen metodeja ja teorioita pelitutkimukseen. Muun kuin oman tieteenalan metodien ja teorioiden soveltaminen pelitutkimukseen on aina riski, sillä kyseisiä metodeja ja teorioita tuskin on alun perin luotu pelitutkimusta varten<sup>26</sup>. Monitieteisten metodien soveltaminen on kuitenkin mahdollista, mutta edellyttää kriittistä otetta sekä laajempaa perehtymistä kyseisen tieteenalan tieteenfilosofiaan ja historiaan. Monesti voikin käydä niin, että monitieteisyys ei välttämättä toteudukaan ja eri tieteenaloilta pelejä lähestyvät saattavatkin päätyä tuottamaan tutkimusta vain oman tieteenalansa perspektiivistä. Pelejä ymmärtävä laajempi akateeminen kohdeyleisö puolestaan saattaakin jäädä tavoittamatta, sillä se ei välttämättä löydy ainoastaan oman tieteenalan sisäältä. Voikin olla mielekkäämpää suunnata pelejä käsittelevä tutkimus pelitutkimukselle omistautuneille foorumeille. Näitä onkin 2000-luvun jälkeen ilmestynyt, kuten vuonna 2001 perustettu *Game studies* tai vuonna 2006 perustettu *Games and Culture*<sup>27</sup>.

Vaikka pelitutkimuksessa sovelletaan paljon muiden tieteenalojen menetelmiä, on pelitutkimuksessa kuitenkin kaksi omintakeista tutkimusmenetelmää: 1) *pelaaminen* ja 2) *pelatuttaminen*. Ensimmäisellä tarkoitetaan tutkijan itsensä osallistumista tutkittavaan objektiin (peliin) tai ilmiöön (pelaamiseen) itseensä. Tutkimusmielessä pelaaminen kuitenkin eroaa vapaa-ajan hupimielessä tapahtuvasta pelaamisesta, sillä siinä pelaamiseen liittyy vahva autoetnografinen ote, jossa tutkija analysoi itseään, havaintojaan ja tuntemuksiaan pelaamisen aikana ja sen jälkeen. Kuten etnografisessa tutkimuksessa, myös autoetnografisessa tutkimuksessa tutkijan on dokumentoitava havaintojaan tutkimuksen aikana, jotta havainnoista muodostuu objektiivinen aineisto.<sup>28</sup>

*Pelatuttamisessa* puolestaan ei ole kyse tutkijan itsehavainnoinnista pelaamisen aikana, vaan kontrolloidussa ympäristössä tai tilanteessa tehdystä toisten pelaajien pelaamisen havainnoinnista. Pelatuttamista ovat hyödyntäneet mm. Kevin O'Neill ja Bill Feenstra omassa tutkimuksessaan, jossa he pelatuttivat nuorilla aikuisilla Toiseen Maailmansotaan sijoittuvaa Medal of Honor Frontline -peliä. Pelatuttamisen jälkeen O'Neill ja Feenstra haastattelivat pelaajia ja kysyivät, mitä he oppivat pelikokemuksensa perusteella Toisesta Maailmansodasta.<sup>29</sup> Pelatuttaessa tutkija voi toimia esimerkiksi pelin ohjaajana, jossa opastaa havainnoitavat pelaajat pelin pariin ja ottaa muistiinpanoja tekemistään havainnoista pelin aikana. Tutkija voi myös haastatella pelaajia pelatuttamisen

---

<sup>26</sup> Stenros, 2015: 25.

<sup>27</sup> Stenros, 2015: 23.

<sup>28</sup> Stenros, 2015: 40.

<sup>29</sup> O'Neill & Feenstra, 2016.

päätteeksi. Se, kuinka paljon tutkija itse osallistuu peliin aktiivisesti, vaihtelee. Passiivisimmallaan tutkija voi vain näyttää havainnoitaville pelin, jota heidän tulisi pelata kertomatta lainkaan heille pelin säännöistä tai muusta sisällöstä. Aktiivisimmallaan tutkija puolestaan voi toimia samanaikaisesti ohjaajana ja pelaajana pelissä. Pelaaminen ja pelatuttaminen ovat hyödyllisiä menetelmiä tarkasteltaessa peliä itseään tai pelaajien kokemuksia kyseisestä pelistä.

### 1.5. Case Greenland - Inuiitit, dorsetit, viikingit ja saamelaiset korttipelissä

Vaikka saamelaisteemaisia fyysisiä pelejä ei juuri olekaan, olen törmännyt kuitenkin yhteen lautapeliin, jossa alkuperäiskansoja käsitellään ja saamelaisuutta sivutaan, minkä vuoksi kyseinen peli ansaitsee tässä tarkastelussa oman mainintansa. Peli on nimeltään *Greenland*. Se eroaa Sámi Game Jamin peleistä sillä, että sen kehittelyyn on käytetty enemmän aikaa ja resursseja ja peli on päätyntä myös kaupalliseen käyttöön. Greenland -peli sijoittuu 1200-luvun paikkeille Grönlantiin, jossa eri etniset ryhmät kilpailevat selviytymisestä Grönlannin karua ilmastoa, luontoa ja tiukentuvia resursseja vastaan. Pelissä pelaajat valitsevat yhden kolmesta etnisestä ryhmästä, jolla pelaavat. Ryhmiä ovat *thulen kulttuuri* eli nykypäivän inuiittien esi-isät, nykyään kuollut kulttuuri *tunitit - eli dorsetin kulttuuri* -, sekä Grönlantiin saapuneet *muinaisnorjalaiset eli viikingit*. Peliin on saatavilla myös lisäosa, joka mahdollistaa peliin yhden uuden pelattavan ryhmän - *merisaamelaiset*.

Greenland on määriteltävissä lautapeliksi, vaikkakin pääpaino pelissä on korteilla. Se on luonteeltaan historiallis-simulatiivinen eli se pyrkii antamaan realistisemman kuvauksen menneestä. Näin ollen peliä voitaisiin pitää myös eräänlaisena popularisoivana pelinä eli pelitutkimuksen termein *hyötypelinä*. Peleissä täydellinen menneisyyden uudelleennäyttely on tietenkin vaikeaa, sillä jokainen pelikerta luo erilaisen tapahtumaketjun ja tarinan. Peli esimerkiksi mahdollistaa dorsetin kulttuurin selviytymisen ja inuiittien katoamisen Grönlannista, vaikka todellisuudessa tapahtumien kulku oli päinvastainen.

Pelissä etnisiä ryhmiä ei eksotisoida, vaan esimerkiksi kuvituksessa esiintyy aikalainen turkis- ja hylkeennahkapainotteinen varustus. Pelissä tapahtumien kulku on se, että ilmasto kylmenee pelin edetessä ja resurssit, joita pelaajat pyrkivät ryhmälleen keräämään metsästyksen ja karjanhoidon kautta, vähenevät, mikä johtaa väistämättä etnisiin yhteentörmäyksiin ja kamppailuun keskeisistä metsästyksistä. Arkeologisen ja historiallisen aineiston valossa inuiittien ja viikinkien yhteenotoista onkin näyttöä<sup>30</sup>. Kadonneesta dorsetin kulttuurista tieto sen sijaan on vähäisempää ja perustuu arkeologiseen aineistoon sekä inuiittien perimätietoon. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että dorsetit ja

---

<sup>30</sup> Esim. McGovern, 1980: 246; Dugmore et. al. 2011: 3662.

inuiitit käyttivät samoja resursseja selviytymiseen ja jonkinlaisia kohtaamisia kahden kansan välillä tapahtui<sup>31</sup>. Sen sijaan saamelaisten läsnäolo Grönlannissa oli pelin valmistusaikoina vielä vähintäänkin epävarmaa. Kuitenkin vuonna 2019 Bjarni Einarssonin arkeologiryhmä löysi Islannista viitteitä saamelaisesta asutuksesta<sup>32</sup>. Yksi mahdollisuus on, että saamelaiset saapuivat Islantiin viikinkien mukana, jolloin myös vierailu Grönlannissakaan ei olisi ollut mahdotonta.<sup>33</sup> Tiivistetysti peliä voidaan pitää melko realistisena historian uudelleennäyttelyn kannalta.

Olen aiemmin tehnyt Tromssan yliopistossa UiT:ssä opinnäytetyön, jossa olen tutkinut kyseistä peliä arktisen historian popularisoinnin kannalta<sup>34</sup>. Pelatutin Greenland -peliä Tromssan yliopiston opiskelijoilla ja haastattelin pelikertojen jälkeen heitä. Greenlandissä oli paljon potentiaalia alkuperäiskansan näkökulmien esiintuomisen kannalta, sillä peli koettiin hauskaksi ja useat haastateltavani kokivat oppineen uutta inuiiteista ja dorsetin kulttuureista. Keskeinen ongelma kuitenkin Greenlandissa oli pelin haastavuus; siinä on taannoisten haastateltavieni mukaan jyrkkä oppimiskäyrä. Lisäksi peli tarjosi pelaajille paljon seikkaperäistä informaatiota tapahtumista, eläimistä ja ihmisistä, mutta tämä informaatio oli kirjoitettu pienehköllä tekstillä pelikortteihin sekä pelin sääntövihkoseen. Sääntövihkonen on pitkä ja vaikeasti lähestyttävä ja harva pelaajista luki sen ajatuksen kanssa. Sääntövihkosen lukeminen oli välttämättömyys kuitenkin pelin johtajalle. Sen sijaan pelikortteja pelaajat päätyivät ajan kuluksi lukemaan, sillä välin kun odottivat toisten pelaajien tekävän omia siirtojaan ja näin oppivat Grönlannin historiasta pelikorteissa olevien ylimääräisten maustetekstien kautta.

Greenland -peli kuuluu Sierra-Madre -pelivalmistajan peleihin, joka valmistaa peleistään yleensä pieniä eriä<sup>35</sup>. Pienet valmistuserät puhuvat sen puolesta, että pelien kohdeyleisö on pieni - tässä tapauksessa kovan luokan kokeneet pelaajat, joita korkea oppimiskäyrä ei rasita. Popularisoinnin kannalta tämä piirre muodostuu ongelmaksi, sillä tarkoituksena olisi saavuttaa mahdollisimman moni pelaaja. Utsjoen Sámi Game Jam -tapahtumassa ja Greenland -pelissä on molemmissa puutteita tieteen popularisoinnin kannalta. Mikäli tarkoituksena on hyödyntää pelejä tehokkaasti alkuperäiskansojen eduksi, on pohdittava, miten valmistaa tätä tehtävää parhaiten palvelevia pelejä ja minkälaisia asioita tällaisessa pelisuunnittelussa on huomioitava.

---

<sup>31</sup> Appelt, Berglund & Gulløv, 1999.

<sup>32</sup> Uosukainen, 2019.

<sup>33</sup> Ks. Aalto & Lehtola, 2017.

<sup>34</sup> Mustonen, J. 2017.

<sup>35</sup> Sähköpostiviestikeskustelu Fantasiapelit -liikkeen kanssa.

## 1.6. Pelien kautta oppiminen

Vaikka Greenland ei täysin onnistunut popularisoinnissa, tulisi pelejä harkita oppimisen kannalta monesta syystä. Aikaisempi pelitutkimus on huomannut, että pelien kautta yksilö harjoittaa myös empaattista oppimista<sup>36</sup>. Esimerkiksi historiaan sijoittuvia *first-person-shooter* -sotapelejä pelaavien on todettu havainnollistavan paremmin ruohonjuuritason näkökulmat sodista; millaista oli ryömiä juoksuhaudassa, pysytellen jatkuvasti valppaana vihollisen tarkka-ampujilta ja katsoen kun omat toverit kaatuvat pelaajan hahmon eteen. Tällainen oppiminen olisi hyvin vaikea saavuttaa kirjojen kautta tekstimassana. Elokuvakaan ei yllä samalle tasolle pelin kanssa, sillä elokuvissa katsojalla ei ole kontrollia henkilöhahmojen toiminnasta toisin kuin peleissä. Vastaavasti saamelasteemaisissa peleissä mahdollisuutena olisi istuttaa saamelaisnäkökulmista vieras pelaaja saamelaisen pelihahmon saappaisiin ja näin lisätä ymmärrystä saamelaisista.

Lisäksi fyysisiin peleihin liittyy vahva sosiaalinen aspekti. Pelaajat kerääntyvät tavallisesti fyysisesti yhteen pelataksaan peliä ja ovat kasvotusten vuorovaikutuksessa keskenään. Sosiaalisuus on eduksi oppimisen kannalta, sillä oppimisesta jää tuolloin sosiaalinen muistijälki oppijalle. Sosiaalisuuden edut on havaittu myös aiemmissa tutkimuksissa.<sup>37</sup> Lisäksi yhdessä oppiminen mahdollistaa sen, että henkilöt auttavat toisiaan oivaltamaan asioita oppimistilanteessa Vygotskyn lähikehitysvyöhykkeen tapaan<sup>38</sup>.

Peleihin kiteytyy myös mielihyvän tavoittelu eli ilon tunne. Pelisuunnittelija Raph Koster on kirjassaan *Theory of Fun For Game Design*<sup>39</sup> käsitellyt ilon ja hauskuuden roolia pelisuunnittelussa. Peleissä ilon tunne on keskeistä, sillä, mikäli peli on epämieluisa tai tylsä, ei pelaaja todennäköisesti enää toistamiseen pelaa sitä tai jättää pelaamisen kesken. Vastaavasti mieluisa pelikokemus johtaa parhaimmillaan siihen, että pelaaja kertoo pelistä kaverilleen, mikä markkinoi peliä sen sanomineen eteenpäin muille pelaajille. Lisäksi, kun pelaaja pelaa peliä useamman kerran, altistuu tämä pelin sanomille useasti, jolloin pelin viestit ja sanomat todennäköisesti sisäistetään tehokkaammin.

Mikäli peliin upotettuja sanomia ja narratiiveja ei ole piilotettu peliin hienovaraisesti, olisi tuolloin hyvä myös mainita, mistä lähteistä pelin narratiivit ja sanomat ammentuvat. Lisäksi tuolloin voisi olla hyvä kertoa myös pelisuunnittelijan omista taustoista, kuten koulutuksesta. Saamelasteemaisessa pelissä pelin ohjekirjaan voisi kirjoittaa esimerkiksi, mitä pelisuunnittelija on opiskellut, ketä hän on konsultoinut pelisuunnitteluvaiheessa ja mitä akateemisia julkaisuja käyttänyt pelin pohjalta. Tämä

---

<sup>36</sup> O'Neill & Feenstra, 2016; Pötzsch, 2015: 6.

<sup>37</sup> Livingstone & Bovill, 1999.

<sup>38</sup> Ks. Chaiklin, 2003.

<sup>39</sup> Koster, 2013.

lisää lähdekritiikkiä ja luotettavuutta pelin sanomille. Lisäksi tuolloin pelaaja voi myös etsiä lähteistä lisätietoa pelin aihepiiristä. Toisaalta, jos pelin välittämät viestit halutaan pitää hienovaraisina ja luettavissa rivien välistä, voi olla parempi, ettei pelaajalle tuotaisi kovin suorasukaisesti esille, että peli yrittää ajaa jotain sanomaa ja arvoa pelaajalle, koska liian suorasukainen lähestyminen voi herättää lukijassa varauksellisuutta ja epäilyksiä. Oppimisen olisi hyvä tapahtua kiinnostus herättämällä, eikä tuputtamalla. Lähteiden merkitsemisestä peliin on siis katsottava tapauskohtaisesti.

Pelien kautta oppimiseen liittyy myös jotain haasteita. Pelaajat voivat olla tottuneet kokemaan pelimaailman, ulkopuolisesta maailmasta irrallisena kokonaisuutena, joka on vapaa esimerkiksi pelimaailman ulkopuolisista arvoista. Viime aikoina osa videopeleistä on saanut osakseen feministisiä ja nykypäivän poliittisesti korrekteja arvoja. Toisin sanoen pelien ulkopuolinen arvomaailma on alkanut muuttaa myös pelimaailmaa, mikä on joidenkin pelaajien keskuudessa herättänyt voimakasta vastareaktiota. Eritoten naisten vahva toimijuus peleissä ja heteronormatiivisuuden kyseenalaistaminen ovat kirvoittaneet tunnelautunutta keskustelua.<sup>40</sup>

Kyseisessä ilmiössä on kaksi keskeistä huomiota saamelaisen pelisuunnittelun kannalta: 1) vähemmistö- ja alkuperäiskansanäkemyksen vieminen peleihin voi herättää vastareaktioita pelaajissa, jotka eivät ole valmiita pelimaailmassa tapahtuvaan muutokseen. Vastareaktiot voivat olla haaste oppimisen ja pelin sanomien vastaanottamisen kannalta. 2) Toisaalta taas, arvomuutokset pelialalla enteilevät sitä, että aika on kypsä myös saamelaiselle pelisuunnittelulle. Ihmisoikeusarvot ja vähemmistöjen näkökulmat ovat löytäneet vahvemmin paikkansa peleissä. Saamelainen pelisuunnittelu voi löytää oman tiensä pelialalla tämän laajemman pelialan muutoksen vanassa.

Vaikka peli onkin potentiaalinen oppimistyökalu, on eri asia, soveltuuko se varsinaiseen opetuskäyttöön kuten kouluun. Pelejä on aiemmin yritetty soveltaa kouluopetukseen<sup>41</sup>, mutta haasteena on ollut, että se on ollut oppilaille vieras oppimistapa, jonka totutteluun oppimisen kannalta on mennyt useampi päivä, ennen kuin oppilaat ovat alkaneet hyväksyä pelin oppimisvälineenä<sup>42</sup>. Lisäksi popularisoivien pelien haaste opetustyökaluina on, että peleihin pystyy upottamaan viestejä vain rajallisen määrän, sillä pelisuunnittelijan on tarkoitus pitää peli myös pelattavana ja hauskana. Greenland -peliä käsittelevässä opinnäytetyössäni osa haastateltavista totesi, että opetuksen kannalta esimerkiksi Greenland -peli soveltuu parhaiten Grönlannin historiaan johdattelevaksi opetusvälineeksi. Peli on siis jotain, jonka avulla herätetään kiinnostus aihepiiriä kohtaan ja, jonka jälkeen pelaaja lähtee itse etsimään pelin aihepiiristä lisätietoa.

---

<sup>40</sup> Doelowski, 2020.

<sup>41</sup> McCall, 2013.

<sup>42</sup> Esim. O'Neill & Feenstra, 2016.



Näin ollen, pelien paras kontribuutio tiedottamisen kannalta lienee toimia osana ihmisen vapaa-aikaa toimimalla leikin apuvälineenä. Tämän vuoksi keskityn tässä opinnäytetyössä popularisoiviin peleihin, joiden pääasiallinen tarkoitus ei ole ainoastaan opettaminen ja haluttujen sanomien ja arvojen välittäminen, vaan myös mielihyvän tuonti.

### 1.7. Saamelaisia koskeva tieto ja tiedotus Suomessa

Saamelaiset ovat Suomessa marginaalisessa asemassa suhteessa valtaväestöön. Saamelaisilla ei ole samanlaisia mahdollisuuksia saada koulutusta tai palveluita omalla äidinkielellään<sup>43</sup>. Lisäksi 5-6 miljoonan asukkaan valtiossa 10 000 -lukuisella<sup>44</sup> vähemmistöllä on rajalliset mahdollisuudet vaikuttaa edustuksellisen demokratian kautta. Saamelaisilla on toki oma laillinen ja poliittinen instituutionsa - Saamelaiskäräjät, mutta sen resurssit ja päätös- ja vaikutusvalta ovat kuitenkin melko rajalliset<sup>45</sup>. Suomi ei myöskään ole ratifioinut ILO169 -sopimusta, mikä takaisi alkuperäiskansalleen paremmat vaikuttamismahdollisuudet heitä koskeviin asioihin. Voidaankin sanoa, että saamelaiset ovat yhteiskunnassa marginaalisessa asemassa ja heidän oma vaikutusvaltansa on valtaväestöön nähden heikompaa.

Perusopetus ei kuitenkaan ole ainoa, mistä tietoa saamelaisuudesta voitaisiin välittää. Media ja tässä tapauksessa eritoten saamelaismedia, kuten Yle Saame ovat Suomessa keskeisiä saamelaisista informoivia tahoja. Yle Saame on kuitenkin sidoksissa Suomen yleisradioon ja saa resurssinsa - joskin pienet - sekä raamit toiminnalleen yleisradiolta. Saameradion viestinnälle on siis omat rajoitteensa.

Myös Saamelaiskäräjät on yksi tiedottava taho, joskin senkin resurssit ovat rajalliset. Saamelaiskäräjät on pyrkinyt parantamaan huonoa tietoisuutta esimerkiksi *Dihtosis* ja *Ofelaš* -projektien kautta, jossa saamelaiset - ja erityisesti saamelaisnuoret - vierailevat kouluilla kertomassa oppilaille saamelaisista ja saamelaisesta kulttuurista<sup>46</sup>. *Dihtosis* -projekti pyrkii informoinnissaan hyödyntämään toiminnallisia harjoituksia - ei vain passiivista tiedon välittämistä. Tällainen viestinnän muoto muistuttaa leikkejä ja lähentelee siis pelejä tiedottamisen kanavana. Hankkeissa ongelmana on kuitenkin epävarmuus rahoituksen jatkuvuudesta. Jääkö esimerkiksi tämänhetkinen *Dihtosis* -hanke vaikutuksineen vain lyhyeksi vai kyetäänpö saamelaisuudesta lisäämään tietoa myös pitempiä aikoja?

---

<sup>43</sup> Saamelaiskäräjät, Posken Saamelaisyksikkö, Lehtola & Ruotsala, 2017.

<sup>44</sup> Saamelaiskäräjät, 2020c.

<sup>45</sup> Saamelaiskäräjät, 2020a.

<sup>46</sup> Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto, 2020. Saamelaiskäräjät, 2020d.

Yksi potentiaalinen tapa viedä tietoa on median eri formaatit: kirjat, musiikki, elokuvat ja pelit. Näistä saamelainen musiikki ja elokuvat ovat saaneet hyvin näkyvyyttä<sup>47</sup>, kirjat ja pelit vähemmän. Kuhunkin edellä mainittuun median formaattiin liittyy omat mahdollisuutensa ja rajoitteensa ja alakategoriansa. Tämän tutkielman rajallisissa puitteissa näistä median formaateista pystytään syvällisemmin paneutumaan vain yhteen – peleihin. Jokainen yllä mainittu median muoto kuitenkin on mahdollisuus viedä tietoa saamelaisuudesta ja ansaitsisi oman tarkastelunsa.

## 1.8. Tutkimusaineisto

Saamelaista pelisuunnittelua tarkasteltaessa halusin ensisijaisesti saada saamelaisten oman äänen kuuluville saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyvistä kysymyksistä. En ole itse saamelainen, ja vaikka olenkin saamelaisen kulttuurin opinnoissa perehtynyt saamelaiseen kulttuuriin ja saamelaisnäkemysiin, en voi kulttuurin ulkopuolisena koskaan täysin saavuttaa *emic-tasoa* eli kulttuurin kantajien omia näkemyksiä<sup>48</sup>. Lisäksi osallistaminen ja alkuperäiskansan kuuleminen on myös eettinen ratkaisu, jonka tahdoin tehdä. Opinnäytetyössäni tärkeäksi teemaksi nousi saamelaisten kuuleminen ja mukaan ottaminen tutkimusprosessiin.

Saamelaisnäkemysten olisin voinut saada tutkielmaani kahdella eri tavalla: laadullisilla tai haastateltavilla tutkimusmetodeilla. Päädyin näistä metodeista laadullisiin yhtäältä, koska omat vahvuuteni tutkijana ovat etnografiassa, jolle tyypillistä on avaininformanttien haastattelu ja yhteisöön osallistuva havainnointi. Toiseksi laadulliset menetelmät mahdollistavat tutkijalle syvällistä aineistoa, siinä missä määrälliset metodit painottavat aineiston laajuuteen ja toistettavuuteen. Määrällisten metodien hyödyntäminen olisi tässä tutkielmassa tarkoittanut lukuisten kyselylomakkeiden lähettämistä eri saamelaisjärjestöille ja heidän jäsenilleen. Laajamittaisissa kyselylomakkeissa ongelmana voi olla se, kuinka moni lopulta kyselyihin päätyy vastaamaan. Lisäksi tutkija jää tuolloin tutkittavalle anonyymiksi ja luottamuksen rakentaminen tutkittavan ja tutkijan välille voi jäädä puutteelliseksi. Lisäksi halusin hyödyntää haastatteluja, joissa tutkittavien kanssa on mahdollista pohtia pelillistämiseen ja tiedottamiseen liittyviä kysymyksiä syvällisesti. Tällainen ei olisi ollut mahdollista esimerkiksi lomakkeiden kautta.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Esim. saamelaisuusikko Áilu Vallen ja saamelaiselokuva Saamelaisveren saama mediahuomio.

<sup>48</sup> Ks. Etic- ja emic -tasoista Eriksen (2004: 58–59).

<sup>49</sup> Laadullisen tutkimuksen eduista on tarkemmin puhunut mm. Alasuutari (2011).

Haastatteluin keräämääni aineistoon kuului 1) Oulun yliopiston saamelaisen kulttuurin, saamen kielten ja saamelaisopiskelijoiden ainejärjestön, Gieku ry:n jäseniä, 2) Saamelaiskäräjien vuosien 2018-2020 nuorisoneuvosto Dihtosis -projektineen sekä 3) Käsivarren paliskunnan poronhoitajia.

Gieku ry:n ja poronhoitajien haastattelut toteutettiin kasvokkain ja nauhoitettiin. Tämän jälkeen haastattelut litteroitiin. Nuorisoneuvoston haastattelu oli sähköpostihaastattelu. Analysoin haastattelut sisällönanalyysia hyödyntäen. Sisällönanalyysi on analysointimetodina laaja ja hyödynnettävissä monenlaisiin eri verbaalisen tai kirjallisen ilmaisun tarkasteluun. Omassa tapauksessani sisällönanalyysia hyödynsin kuitenkin kategorisoimalla litteroitua haastatteluaineistoani yksittäisiksi havaintoyksiköiksi. Havaintoyksiköt lajittelin myöhemmin yhteisiin ylä- ja alaluokkiinsa.<sup>50</sup> Sisällönanalyysi mahdollisti valtavan litteroidun tekstimassan tiivistämisen olennaisiin teemoihin, mikä selkeytti haastatteluaineiston helposti tarkasteltavaksi kokonaisuudeksi.

### **1.8.1. Gieku ry:n jäsenten ryhmähaastattelu**

12.11.2018 lähestyin Gieku ry:n jäseniä sähköpostitse. Tiedustelin Giekun jäseniltä, olisiko heillä kiinnostusta osallistua ryhmähaastatteluun, jossa yhdessä pohdittaisiin, minkälaisia asioita tulisi huomioida saamelaisten pelillistämisessä. Valitsin Gieku ry:n siksi, koska yhdistys on Oulun yliopiston saamelaisen kulttuurin, saamen kielten oppiaineiden sekä Oulun yliopistossa opiskelevien saamelaisten ainejärjestö, minkä vuoksi heidän jäseninään on saamelaiskysymykset tuntevia ja niihin perehtyneitä henkilöitä. Gieku ry valikoitui tutkimuskohteeksi myös siksi, koska yhdistykseen voivat liittyä kaikki Oulun yliopistolla opiskelevat saamelaiset. Gieku ry tarjosi itselleni siis mahdollisuuden tavoittaa joitain Oulun yliopistolla opiskelevia saamelaisia ja saada tutkielmaani saamelaisnäkökulmaa.

Ryhmähaastattelu pidettiin 16.11.2018 taloyhtiöni kerhohuoneella. Paikalle saapui 4 Gieku ry:n jäsentä. Haastattelu kesti noin 1,5 tuntia ja sen aikana pidettiin lyhyt tauko. Nauhoitin ja litteroin haastattelun. Haastattelua ja litterointia häiritsi lievästi meluhaitat, jotka johtuivat lautapeli-illasta, jota eräs Oulun yliopiston harrastejärjestö piti samaan aikaan kerhohuoneen yläkerrassa. Litterointi tapahtui *ELAN* -litterointiohjelman avulla. Ennen haastattelua haastateltaville kerrottiin heidän oikeuksistaan tutkimuksessa. Osallistuakseen tutkimukseen haastateltavat antoivat kirjallisen

---

<sup>50</sup> Ks. sisällönanalyysistä Weber (1990) ja Jyrhämä (2004).

suostumuksensa. Ryhmähaastattelussa kerätyt tiedot on haastateltavien suostumuksen perusteella taltioitu Oulun yliopistossa sijaitsevaan *Saamelaiseen kulttuuriarkistoon*<sup>51</sup>.

Haastattelussa kysyin, mitä haastateltavien mielestä valtaväestön tulisi tietää saamelaisista ja miten tämä voitaisiin huomioida pelisuunnittelussa<sup>52</sup>. Olin myös kertonut haastateltaville olevani itsekin aikeissa työstää jonkin saamelaisteemaisen pelin. Haastateltavat olivat kiinnostuneita peliprojektista ja heiltä tuli paljon näkemyksiä ja asioita esiin.

### **1.8.2. Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto 2018-2020 ja Dihtosis -hanke**

Eräs haastattelemanani giekulainen ehdotti, että voisin ottaa yhteyttä myös Saamelaiskäräjien nuorisoneuvostoon. Otin vinkistä vaarin ja loppuvuodesta 2018 otin yhteyttä Saamelaiskäräjien nuorisoneuvostoon yhteistyön merkeissä. Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto on yksi Saamelaiskäräjien alaisuudessa toimiva lautakunta, jonka jäsenet Saamelaiskäräjät valitsee yhteistyössä edelliskauden nuorisoneuvoston kanssa. Nuorisoneuvosto koostuu 18–28 -vuotiaista saamelaisnuorista<sup>53</sup>. Nuorisoneuvosto edustaa siis osaltaan Saamelaiskäräjiä ja Suomen saamelaisnuoria.

Nuorisoneuvoston lähestyminen mahdollisti siis itselleni virallisen saamelaisnuorten näkökulman saamisen, mikä erosi aiemmasta giekulaisten - yksittäisien saamelaisopiskelijoiden ja saamentutkimuksen opiskelijoiden - näkemyksistä. Ajatuksena oli tiedustella nuorisoneuvoston näkökulmia siitä, mitä saamelaisuudesta pitäisi tiedottaa pelin kautta. Haastateltavani oli suositellut minulle yhteydenottoa myös sikäli, koska Nuorisoneuvostolla oli yhteistyössä Nuorten Akatemian kanssa käynnistymässä tuolloin Dihtosis -hanke, jonka tarkoitus oli lisätä tietoa saamelaisuudesta valtaväestölle kouluvierailuilla tapahtuvien toiminnallisten harjoitusten kautta<sup>54</sup>. Tässä oli paljon yhtymäkohtia popularisoivien pelien kautta tapahtuvan tiedottamisen kanssa. Lähestyin nuorisoneuvostoa sähköpostitse. Kerroin heille opinnäytetyöstäni ja halukkuudestani kuulla heidän näkemyksiään. Kysyin myös Dihtosis -hankkeesta.

Nuorisoneuvosto päätti osallistua tutkimukseeni ja käsitteli kysymyksiäni heidän kokouksensa yhteydessä. Nuorisoneuvosto myös välitti viestini Dihtosis -hankkeesta vastaavalle projektityöntekijälle Minna Lehtolalle, joka antoi myös oman vastauksensa minulle. Lehtola myös postitti minulle Dihtosis -hankkeessa käytettävän menetelmäkorttipakan, joka on osa

---

<sup>51</sup> Ks. <https://www.oulu.fi/giellagas/node/49666>. (luettu: 4.4.2019).

<sup>52</sup> Haastattelukysymykset ovat kokonaisuudessaan liitteessä 1.

<sup>53</sup> Ks. <https://www.samediggi.fi/lautakunnat/nuorisoneuvosto/> (luettu: 7.9.2020).

<sup>54</sup> Ks. Saamelaiskäräjät, 2020d.

kouluvierailuilla käytettävää oheismateriaalia. Dihtosis -hankkeen mukaan saaminen tutkielmaani oli tärkeää, sillä sitä kautta sain analysoitua, millaisia asioita nuorisoneuvosto virallisesti on esittänyt saamelaisuudesta valtaväestölle menetelmäkorttipakan kautta. Tässä on kuitenkin huomioitava, että nuorisoneuvoston kanssa yhteistyössä Dihtosisen suunnittelussa on ollut Nuorten Akatemia. Dihtosis -hanke ei siis ole sama asia kuin nuorisoneuvoston näkemykset. Joka tapauksessa Dihtosisesta saamaani tietoa pystyin suhteuttamaan nuorisoneuvoston vastauksiin. Dihtosis -pakkaa voi lähestyä myös ajattelemalla pakkaa eräänlaisena pelinä tai kokoelmana leikkejä.

### 1.8.3. Käsivarren paliskunnan poronhoitajat ja Gilbbesjávrin kenttäkurssi 2020



*Kuva 2: Haastattelu Vasaroiden kodassa Gilbbesjávrin Bearavárrillä. Kuvassa kirjoittaja ja porokoira Lunki. 8.8.2020. Kuva: Morgan Vindle.*

Elokuussa 2020 osallistuin Oulun yliopiston kulttuuriantropologian ja arkeologian oppiaineiden järjestämälle kenttäkurssille Saamenmaan Gilbbesjávrillä. Kenttäkurssin teemoina oli tarkastella alueen vanhoja sotahistoria- ja poronhoitokohteita. Lisäksi olimme paljon tekemisissä poronhoitajien sekä muiden paikallisten kanssa mm. haastatteluiden muodossa. Meillä opiskelijoilla oli kurssilla melko vapaat kädet muodostaa omat tutkimuskysymyksemme, joihin kehittelimme sopivimmat tutkimusmenetelmät joko yksin tai yhdessä tutkittavien kanssa.

Kurssille lähtiessäni olin ajatellut hyödyntää tilaisuutta graduni kannalta keräämällä opinnäytetyöhöni lisäaineistoa haastattelemalla turisteja. Tarkoitus oli tiedustella turistien tietämystä ja asenteita saamelaisia kohtaan. Jouduin kuitenkin toteamaan, että etukäteen ja yksinomaan

tutkijalähtöisesti muodostetut tutkimuskysymykset olivat tuomittu epäonnistumaan, sillä turistit eivät olleet halukkaita keskustelemaan saamelaisuudesta. Lisäksi Kilpisjärven retkeilykeskuksen - jossa yritin haastatteluja toteuttaa - asiakaspalvelija ei vaikuttanut tyytyväiseltä, että häiritsin asiakkaita.

Haastattelujen kariuduttua turistien kanssa, käänsin katseeni kohti paikallisia poronhoitajia. Tämä ei toisinaan johtunut ainoastaan omasta aloitteestani, vaan ajautumiseni poronhoitajien pariin oli pitkälti kiinni kulttuuriantropologian professori Hannu Heikkisestä, joka kurssilla ohjasi minua ottamaan yhteyttä poronhoitajiin.

Tavoitimme poronhoitajat pääasiassa Heikkisen kontaktien avulla. Heikkinen oli käsitellyt väitöskirjassaan Suomen läntisen poronhoitoalueen adaptaatiota 2000-luvulle ja ollut väitöskirjaa tehdessä paljon yhteistyössä poronhoitajien kanssa. Lähestyessäni poronhoitajia, mainitsin heille olevani Heikkisen oppilas. Tämä vaikutti edesauttavan luottamuksen rakentamista minun ja haastateltavien välille. Kyseessä oli eräänlainen *Circle of Trust*- eli *luottamuksen kehä* -ilmiö, jossa hyvän ystävän ystävä on myös haastateltavan ystävä. Erään poronhoitajan kanssa haastattelua en onnistunut sopimaan, minkä arvelen johtuvan nimenomaan siitä, etten esitellyt itseäni Heikkisen kautta ja luottamuksen kehä jäi toteutumatta.

Poronhoitajat ja poronhoitoon kytköksissä olevat, joita haastattelin, olivat:

1) *Poronhoitaja ja Käsivarren paliskunnan varaporoisäntä Per-Antti Labba.*

2) *Poronhoitaja-safariyrittäjä Per-Henrik Tornensis.*

3) *Poronhoitaja Nils-Matti Vasara.*

4) *Matkailu- ja safariyrittäjä Mia Vasara.*

Poronhoitajia ja poronhoidon parissa työskenteleviä haastattelin pääosin heidän kodeissaan. Haastattelut olivat kestoiltaan pitkiä, yleensä noin kahden tunnin mittaisia, mikä johtui osin siitä, että samaa henkilöä haastattelemassa oli 2–3 tutkijaa, eri intresseineen ja tutkimuskysymyksineen. Useamman haastattelijan vuoksi pyrimme pitämään kysymykset kompakteina.

Haastattelutilanteessa tuli ilmi, ettei haastateltavia vaikuttanut haittaavan, että heidän aikaansa käytettiin kysymyksiimme vastaamiseen. Tämä saattoi johtua siitä, että aiheet, joista kyselimme, olivat sellaisia, joista poronhoitajilla oli mukava keskustella. Haastattelu saattoi olla eräänlainen keino poronhoitajille saada oma äänensä kuuluville ja pyrkiä vaikuttamaan heitä koskeviin asioihin akateemisilla ja hallinnollisilla areenoilla, joissa he eivät välttämättä itse pystyisi samalla lailla toimimaan. Vasaran perhe oli mielenkiintoinen myös sikäli, että he eivät haastattelutilanteessa aina odottaneet, että esitimme heille kysymyksiä, vaan Miia ja Nils-Matti yksinkertaisesti alkoivat puhua

asioista, jotka olivat heille tärkeitä. Emme lähteneet ohjaamaan haastattelua väkisin meitä kiinnostaviin aiheisiin, vaan annoimme Vasaroiden tuoda näkemyksensä esille.

Haastateltavien kanssa sovittiin, että litteraatit ym. aineisto taltioidaan Kulttuuriantropologian opetus ja tutkimusarkistoon Oulun yliopistossa. Haastateltavat toivoivat myös kopiot tutkimustuloksista itselleen ja halusivat esiintyä tutkimuksissa omilla nimillään.

## 2. MITÄ SAAMELAISESTA KULTTUURISTA HALUTAAN TIEDETTÄVÄN?

Tässä luvussa käsittelen haastatteluin saamaani aineistoa. Haastateltuja tahoja ovat Gieku ry:n jäsenet (4 hlö.), Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto, Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston Dihtosis -hankkeen projektityöntekijä Minna Lehtola, sekä Käsivarren poronhoidon parissa työskenteleviä henkilöitä (4 hlö.). Haastateltavien lähtökohdat ovat hyvin erilaiset. Giekulaiset ovat tieteelliseen maailmaan kytkeytyneitä saamelais- tai saamentutkimuksen opiskelijoita, joiden vastaukset edustavat akateemista näkökulmaa. Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto puolestaan on vahvemmin kytkeytynyt saamelaispolitiikkaan Saamelaiskäräjien kautta, jolloin heiltä saamani vastaukset edustavat eräänlaista poliittishallinnollista näkökulmaa, johon vaikuttaa varmasti myös kulloisen Saamelaiskäräjien poliittinen agenda. Sama pätee jossain määrin myös Dihtosis -hankkeeseen, joka on Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston projekti. Toisaalta Dihtosis -hanke ei ollut yksin Saamelaiskäräjien Nuorisoneuvoston ohjaama hanke, vaan siinä oli mukana myös Nuorten Akatemia. Käsivarren poronhoidon parissa työskentelevät sen sijaan eivät asetu selvästi kumpaankaan edellä mainittuun luokkaan. He edustavat osaltaan porosaamelaista kulttuuria ja heidän vastuaksissaan hehkuu arkisempi ja vähemmän abstraktimpi näkökulma.

Keskeisiä asioita, mitä haastateltavien kanssa käytiin läpi, olivat saamelaisuuteen liittyvät tärkeät asiat, joista olisi hyvä lisätä tietoa. Pohdin saamiani vastauksia pelisuunnittelun ja pelillistämisen kautta arvioiden, miten haastateltavien esiin tuomia asioita voisi olla mahdollista soveltaa omassa saamelaisteemaisessa peliprojektissani ja yleisesti saamelaisessa pelisuunnittelussa.

### 2.1. Akateeminen näkökulma: Gieku ry:n jäsenet

Ryhmähaastattelussa Oulun yliopiston saamelaisen kulttuurin ja saamen kielten opiskelijoiden sekä Oulun yliopiston saamelaisopiskelijoiden ainejärjestö, Gieku ry:n jäsenet, joita haastattelin, lähtivät siitä oletuksesta, että saamelaisista ei tiedoteta tarpeeksi kouluissa.

*Koululaiset ei tiedä tarpeeksi. Että eiköhän se ole ihan itsestään selvä. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Tämän toteamuksen jälkeen asiaa ei ryhmässä kyseenalaistettu ja myös muut haastateltavat vaikuttivat olevan samoilla linjoilla. Jokaisella oli varmasti omakohtaisia kokemuksia siitä, kuinka vähän he ovat koulussa oppineet saamelaisesta kulttuurista. Toinen haastateltava lisäsi, että koulujen lisäksi myös mediassa tapahtuvassa tiedotuksessa on aukkoja.



*Sehän on selvä, ettei myöskään valtamediassa tuoda esille sellaisia tarpeellisia, olennaisia osia saamelaisuudesta. (Haastatteluaineisto, H2 2018)*

Median esiintuominen oli tärkeää, myös sikäli, sillä kuten toinen haastateltava totesi, jos yksilö ei saa tietoa koulun kautta, lähtee hän hakemaan sitä mediasta. Haastateltavilla kuitenkin harmitti se, että se vähäinen tieto, jota mediassa saamelaisuudesta tiedotetaan, keskittyy lähinnä kohua herättäviin ja saamelaisille epämieluisiin asioihin.

*Media vähän valikoi siitä, että mitä se haluaa kertoa. Näihin iän ikuisiin "saamelaiset vetivät herneen nokkaansa", tai gáktiin väärinkäytöstä. Vai haluaako ne kertoa siitä, että saamelaisista suurin osa ei saa opiskella omaa äidinkieltään. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Median tarjoama tieto ei siis ole tarpeeksi monipuolista ja voi vääristää ja yksinkertaistaa käsityksiä saamelaisuudesta. Tätä tietoa taas voi olla vaikea kyseenalaistaa, jos kouluissa saamelaisesta kulttuurista ei saada tarpeeksi pohjatietoa, jota voitaisiin hyödyntää kriittisen medialukutaidon apuna.

Median keskittyminen kohuihin ei sinänsä ole outoa, sillä mm. iltapäivälehdet kamppailevat ihmisten ajasta ja huomiosta. Valtaväestö harvoin ymmärtää, mikä symbolinen voima gáktilla on ja kuinka paljon merkityksiä se sisältää. Näin ollen, ihmiset harvoin ymmärtävät, miksi saamelaiset pahoittavat mielensä gáktiin liittyvistä väärinkäytöksistä, jolloin saamelaiset näyttäytyvät heille äänekkäänä vähemmistönä. Tietämättömyys ja koettu väärä herättävät monissa tunteita, minkä vuoksi kyseiset iltapäivälehtien lööpit myyvät. Lisäksi monilla voi olla jo ennestään premissi saamelaisista mielensä pahoittajina. Tieto, joka vastaa yksilön jo olemassa olevia olettamuksia, on helppo sisäistää, mikä osaltaan myös edistää lööppien menekkiä. Haastateltava kuitenkin toteaa, että kyseisistä misrepresentaatioista tulisi päästä irti ja keskittyä aiheisiin, jotka ovat saamelaisille tärkeitä. Yle Saame koettiin harvoiksi medioiksi, jotka toivat esille muuta kuin kohuihin keskittyvää saamelaistietoa.

*Saamelaisasioista tiedottaminen on aikalailla Yle Sápmín harteilla ja se on vähän sääli. Ei ole niinkuin mitään tämmösiä isoja valtamedioita, josta voisi lukea. (Haastatteluaineisto, H2 2018)*

Toisaalta, edes saamelaismedioiden ei todettu olevan täydellinen saamelaisuudesta tiedottaja, sillä myös ne saattavat jumiutua käsittelemään vain tiettyjä aihepiirejä.

*Koltansaamelaisista kertovat uutiset on oikeastaan ainoastaan sitä, että kerrotaan sitä meidän historiaa, kuinka ollaan kärsitty tosi paljon ja traumatisoituneita ja oltu niin kuin vähemmistön vähemmistö, että toiset saamelaisetkin ovat syrjineet ja näin pois päin. Että melkein aina tulee niin kuin nämä asiat ilmi. Ja sitten jos me jotain vähääkään ollaan alettu kieltä elvyttämään tai kulttuuria, niin sitten se on heti silleen "mahtavaa". Vähän tsemppaustakin. Se on totta ja*

*saamelaisten toimittajien kirjoittamia enimmäkseen. Mutta jotenkin ei olla päästy vielä siihen vaiheeseen, että jotenkin jollain tavalla normaalisti kirjoitettaisiin. Ei ehkä muistakaan saamelaisista. (Haastatteluaineisto, H3 2018)*

Haastateltava toivoisi, että kolttasaamelaisia - ja yleensä saamelaisia - käsittelevät uutiset eivät keskittyisi menneisyyden väärinkohteluihin ja kolonialismin kokemuksiin eli uhriasetelman toistamiseen. Tämä on ymmärrettävä toive, sillä kolonialismiin keskittymisellä voi uudelleenrepresentoida saamelaisia passiivisina uhreina ja jättää saamelaisten toimijuuden huomiotta. Vaikka saamelaisten historiassa kolonialismilla on painava osansa, on yksilöiden ja sukujen mikrohistorioihin liittynyt passiivista vastarintaa sekä erilaisia sopeutumisstrategioita.

Toisaalta toinen haastateltava myös kyseenalaisti sen, tarvitseeko saamelaisuudesta välttämättä erityisesti edes lähteä tiedottamaan.

*En minä tiedä tarvitseeko sitä nyt niinkun hirveänä olla uutisointia saamelaisista. Mutta se, että niinkun oikeasti ihmisillä olisi jokin perustieto. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Tiedottaminen ei välttämättä ole tarpeen, mikäli ihmisillä olisi esimerkiksi yleisen oppivelvollisuuden kautta hyvät perustiedot saamelaisesta kulttuurista. Näin ei kuitenkaan Suomessa ole ja parempi tiedotus voisi olla yksi keino saavuttaa hyvä perustiedon taso saamelaisasioista. Hyvän perustiedon saamelaisista samainen haastateltava kuvailee seuraavasti:

*Ensinnäkin se, että saamelaisia on olemassa, se olisi niinkun jo semmoinen aika kiva, että ihmiset tietäisivät sen. Ja sitten semmosia perusasioita, että niinkun paljon saamelaisia asuu saamelaisalueen ulkopuolella. Ihan tavallisia ihmisiä ja heillä on - tai meillä on - oma kieli ja sitten kulttuuri ja tällä lailla. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Toinen haastateltava on samoilla linjoilla edellisen kanssa ja kertoo omia kokemuksiaan valtaväestön saamelaistiedosta:

*Minä olen aika paljon Oulussa kouluissa kiertänyt saamelaisista kertomassa, niin tosi monilla oululais ala-asteikäisillä on sellainen kuva, että saamelaisuus on tosiaan jotain menneisyyteen kuuluvaa, vanhaa, pian häviävää. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Saamelaisen kulttuurin assosioiminen menneisyyteen kuuluvaksi ja tietämättömyys nykypäivän saamelaisuudesta tuli vahvasti esille haastattelun aikana. Saamelaisuuden assosioimisella menneisyyteen on vaarana, että saamelaisuus nähdään jonain historiaan kuuluvana ilmiönä, josta enää on jäljellä vain kaukaiset rippeet. Kun saamelaisuus museoidaan menneisyyteen, tullaan tuolloin myös kieltäneeksi kulttuurin muutos ja ajassa eläminen. Jos näkemyksemme saamelaisuudesta on

jotain, mitä se oli vaikkapa 1800-luvulla tai edes 1900-luvun alussa, on hankala löytää näihin ahtaisiin raameihin sopivia yksilöitä. Kehityksen ja kulttuurin muutoksen kieltäminen tarkoittaa käytännössä saamelaisuuden olemassaolon kieltämistä ja kulttuurin assimilaatiopyrkimystä. Myös se, että valtaväestö määrittää alkuperäiskansan, alkuperäiskansan puolesta, ei välttämättä ole hyvää alkuperäiskansan itsemääräämisen kannalta.

*Minä haluan yleensä rikkoa niitä stereotypioita siitä justinsa, että kuuluu menneisyyteen, mutta minä haluan myös rikkoa sitä myyttiä, että saamelaiset vetää herneen nenään - tämä uus stereotypia - minä haluan sitä purkaa. Ja sitten tulevaisuuden näkymiä tietenkin valottaisin. Minkälaiden ongelmien kanssa, minkälaisia uhkakuvia saamelaisilla on? Minkälaiden kysymysten kanssa saamelaisnuoret painii? Se on aika monille sitten kuitenkin semmoinen yllätys, että kuinka paljon niin kuin sellaisia puolia saamelaisnuorilla oikeastaan on. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Kulttuurin moninaisuus kaikkine säröineen haluttiin tuoda esille, mutta myös tämän päivän ongelmat ja uhkakuvat, kuten Jäämerenrata ja kaivos Hankkeet vaikutuksineen saamelaiselle kulttuurille tulisi tuoda paremmin esille. Toisaalta nykypäivän uhkakuvista ja ongelmista voi olla vaikea lähteä puhumaan, ellei ensin ole pohjalla perustiedot saamelaisuudesta. Eräs haastateltava kuvailee omia kokemuksiaan, miten tiedottaminen toimi, ilman perusasioilla pohjustusta:

*Itsellä oli viime keväänä, semmoinen leiri. Oli niin kuin nuorisoneuvosto ja sitten oli nuoria Helsingistä ja Torniossa ja sitten oli Inarin nuorisovaltuustosta ja sitten oli Inarin saamelaiskäräjien nuorisoneuvostosta. Sitten siellä oli niin kuin nuoria. Ihan perusasiat, ei ne tiennyt mitään saamelaisista. Että sitten kun me tehtiin silleen, että puhuttiin jostain saamelaisten ongelmista ennen kuin olimme käsitelleet, ketä me olemme ja mikä se on se tausta ja historia ja mikä on se nykytilanne myös. Sitten ne antoi palautetta siitä, että olisi ehkä kannattanut nämä perusasiat käydä ja sitten vasta alkaa puhumaan jostain Jäämerenradasta --. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Samainen haastateltava ehdottaakin, että pelissä kannattaisi keskittyä perusasioiden käsittelyyn. Perusasiat, joita haastateltava lähtisi tiedottamaan ovat:

*Saamen kielten lukumäärä -- neljän valtion alueella. -- Että ollaan kuitenkin samaa kansaa. Sitten -- kuinka paljon meitä on? Ja sitten vaikka, että iso osa saamelaisista asuu saamelaisalueen ulkopuolella. Ja sitten, että ulkonäön stereotypioista. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Yksi keskeinen asia vaikuttaisi olevan Saamenmaan käsite sekä se, että saamelaiset neljän eri valtion alueella ovat yhtä ja samaa kansaa, vaikka puhuvat eri saamen kieliä. Toisaalta Saamenmaasta

puhuessa tulee myös huomauttaa, ettei nykyisen globalisaation aikana, jolloin ihmiset liikkuvat entistä enemmän, myöskään kaikki saamelaiset asu perinteisillä asuinalueillaan.

Myös ulkonäköä käsittelevät stereotypiat olivat haastateltavan mielen päällä. Ihmisillä on toisinaan käsitys, että saamelaisten tulisi näyttää joltain tietyltä. Jos yksilö ei ulkoisesti erotu tarpeeksi suomalaisesta, voi olla, että hänen saamelaisuutensa kyseenalaistetaan. Kuten kulttuurin museoiminen, ovat myös ulkonäköön liittyvät stereotypiat omiaan assimiloimaan saamelaisia osaksi valtaväestöä. Pelisuunnittelussa ulkonäköön liittyvien stereotyyppien oikominen on mahdollista toteuttaa kuvituksen ja graafisen suunnittelun kautta.

Lisäksi haastateltavat ottivat kantaa saamelaisten elinkeinoista representoimiseen. Tämä ei ole outoa, sillä se, mitä joku tekee, osaltaan värittää käsityksiämme myös siitä, kuka ja millainen hän on. Yksi esille tullut asia, josta saamelaisuudesta haluttiin tiedottaa, oli perinteiset elinkeinot.

*Sitten yksi voisi olla varmaan poronhoito. -- (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

*Elinkeinot ylipäättään. Että ei se pelkästään ole porot ja saamelaiset. On muitakin perinteisiä elinkeinoja. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

*Jos siinä korostetaan poronhoitoa niin siinä on vaarana, että vahvistetaan näitä olemassa olevia stereotyyppioita. Se olisi hyvä, jos tulisi muutakin. Se on tietenkin saamelaisille tosi tärkeä elinkeino. (Haastatteluaineisto, H2 2018)*

Perinteisistä elinkeinoista poronhoitoa haluttiin yhtäältä tuoda esille, muttei toisaalta ylikorostaa, sillä vaarana ovat representaatiot saamelaisista ainoastaan poronhoitajina. Mikäli perinteisiä elinkeinoja lähdetään tuomaan esille, olisi hyvä korostaa, että saamelaiset ovat harjoittaneet eri elinkeinoja asuinalueen mukaan. Esimerkiksi käsityöt ja kalastuksen haastateltavat toivat myös esille. Greenland-pelin tyyliässä korttipelissä elinkeinoja voitaisiin tuoda esille resurssien keräämisen muodossa. Poronhoito, kalastus ja käsityöt voisivat olla vaikkapa yksi tapa kerätä resursseja pelaajalle ja kamppailla toisia pelaajia tai pelilautaa vastaan. Mikäli vastaava peli sijoittuisi enemmän nykyaikaan, voisi yksi resurssien keräämismuoto olla vaikkapa turismi.

Eräs haastateltava toisaalta huomautti, että elinkeinoja ja saamelaisuutta esitettäessä voisi olla hyvä mainita, miten tämä kaikki suhteutuu suomalaiseen kulttuuriin.

*Saamelaista kulttuuria ajatellaan, että se on osa suomalaista kulttuuria. Mutta siitä huolimatta, ei me niin hirveän erilaisia olla suomalaisistakaan --. (Haastatteluaineisto, H3 2018)*

Oma taiteenlajinsa voikin olla, miten saada saamelaisuus esitettyä erityisenä, muista ympäröivistä kulttuureista erottuvana, mutta kuitenkin museoimatta kulttuuria menneisyyteen. Eritoten Lapin

läänin alueella elävä valtaväestö jakaa usein monia samankaltaisuuksia paikallisten saamelaiden kanssa. Kalastus, metsästys, marjastus, poronhoito ja turismi sekä vahva yhteys pohjoiseen luontoon yhdistää monet saamelaiset kuin Lapin suomalaisetkin.

Samankaltaisten elinkeinojen ja luontosuhteen voi nähdä mahdollistaneen sen, että jotkut ei-saamelaiset ovat pyrkineet hakeutumaan Saamelaiskäräjien vaaliluetteloön<sup>55</sup>. Ei-saamelaiden hakeutuminen Saamelaiskäräjien äänestysluetteloön on aiheuttanut voimakasta puolesta ja vastaan keskustelua<sup>56</sup>. Pelisuunnittelussa suomalaisuuden ja saamelaisuuden samankaltaisuuden käsittely voikin aiheena olla hankala, ja tulee harkita minkälaisia riskejä kulttuurien samankaltaisuuden korostamisella voi olla uuslappalaisliikehännän pönkittämiselle. Voi olla haastavaa representoida saamelaisia ja lappilaisia samanaikaisesti keskenään erilaisina ja samankaltaisina.

Aiheen käsittely – tai siihen vihjaaminen – voi muiden ihmisten kanssa pelatessa aiheuttaa turhia kiistoja, mikäli pelaajilla on keskenään eriävät mielipiteet aiheesta. Tällöin myös pelikokemuksen mielekkäänä ja hauskana kokeminen todennäköisesti kärsii. Epämukavuuden kokemus puolestaan verottaa pelissä oppimismahdollisuuksia ja halukkuutta pelata peliä uudelleen tai mainostaa sitä kuten Koster on todennut<sup>57</sup>.

Nykyhetken saamelaisuudesta puhuessa haastateltavat mainitsevat myös saamelaisen populaarikulttuurin muusikoineen, sekä saamelaiset festivaalit ja niiden tärkeyden.

*Sitten minä kerron (kouluvierailuilla) esimerkiksi, että minä käyn festareilla ja kerron kuinka tärkeitä tapahtumia ne ovat saamelaisnuorille. Siellä saa olla oma itsensä, tilaisuus käyttää gáktia.*

*-- ne (festarit) tekee paljon yhteishengelle. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

*Se on semmoinen tilaisuus nähdä toisia saamelaisnuoria. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Haastateltavat tuovat esille festivaalien merkityksen sosiaalista koheesiota edistävinä saamelaisnuorille. Festivaaleista tiedottaminen voikin olla tärkeämpää saamelaisille itselleen kuin valtaväestölle. Jos pelin kautta on mahdollista houkutella saamelaisnuoria osallistumaan saamelaisfestivaaleille, kuten Ijahis Idjaan tai Riddu Ridduun, on pelin kautta saatu jotain hyvää aikaan, mikäli festareille osallistuvien saamelaisnuorten yhteenkuuluvuus ja identiteetti siellä vahvistuvat. Toisaalta tiedottaminen myös valtaväestölle on paikallaan, jotta valtaväestö ymmärtäisi festivaalien tärkeyden ja tietäisi tukea kyseisiä tapahtumia ja niiden järjestämistä.

---

<sup>55</sup> Lehtola, 2015: 61–70.

<sup>56</sup> Lehtola, 2015: 70–83.

<sup>57</sup> Koster, 2013.

Kysyin haastateltavilta myös, mitä muille kohderyhmille, kuten turisteille pitäisi tiedottaa. Eräs haastateltava toi esille sen, kuinka eksotisoiva käsitys turisteilla on saamelaisista.

*Minä olen huomannut, että turistit tosi paljon -- tulevat kyselemään: "Oo, mistä löydän shamaanin?" -- Halutaan niin paljon sitä eksoottista puolta saamelaisista ja se väsyttää minua.*  
(Haastatteluaineisto, H1 2018)

*Joo, siis turisteillahan on ne perusasiat sitten vielä enemmän hukassa. Tykätään juuri keskittyä näihin eksoottisimpiin puoliin, mitä juuri suomalaiset matkailuyritykset ovat tuoneet esille --. Jos turistit haluavat nähdä näitä shamaaneja niin sanotusti, niin sitten joku niille järjestää sitä mahdollisesti. Turisteille ei aina tule mieleen se, että heidän valinnoillaan on voimansa sitten kun niitä turisteja on jotain 10 000 käymässä vuosittain.* (Haastatteluaineisto, H2 2018)

Turisteilla haastateltava tarkoittanee ulkomaalaisia turisteja, sillä hän kertoi törmänneensä kyseisiin turisteihin asiakaspalvelutehtävissä paikassa, jossa vierailee usein paljon ulkomaisia turisteja. Turistien mielenkiinnon shamanismia kohtaan toisaalta ymmärtää, sillä Saamenmaalle matkaavat ulkopaikkakuntalaiset - ja ulkomaalaiset - turistit hakevat usein matkoiltaan elämyksiä; ja mikäpä sen suurempi elämys, kuin kokea jotain täysin omasta kulttuurista vierasta ja kaukaista, kuten pohjoista shamanismia? Turisteille voisikin olla paikallaan tietoisuus perinteisen shamanismin ja saamelaisten luonnonuskon historiasta ja siitä, miten erottaa uusshamanistiset ilmiöt alkuperäiskansojen harjoittamasta perinteisestä shamanismista.

Uusshamanismin ongelma on usein se, että siinä liikutaan monesti kulttuurisen omimisen alueella hyödyntämällä alkuperäiskansojen luonnonuskosta symboleita antamatta välttämättä lainkaan krediittiä alkuperäiskansoille itselleen. Lisäksi uusshamanismin harjoittajat monesti myös misrepresentoivat alkuperäiskansoja toiminnallaan. Turistit tulevat shamaanisafareillaan tukeneeksi tällaista toimintaa. Parempi tietoisuus ehkäisisi tässä tapauksessa kulttuurista omimista ja väärinkäsityksiä saamelaisista. Turisteja varten potentiaalisiksi pelatuttamisympäristöksi haastateltavat mainitsevat saamelaismuseumo Siidan, sillä Siidan asiakkaista merkittävä osa on ulkomaisia vierailijoita<sup>58</sup>.

Turistien lisäksi haastateltavat toivoivat, että myös saamelaisille itselleen vietäisiin tietoa omasta historiastaan.

*Me ollaan kaikki samoja historian oppikirjoja luettu, että ei me (saamelaiset) itsekään tiedetä omista historiaan liittyvistä asioista oikeastaan mitään. Sitten varmaan tosi paljon on sitten*

---

<sup>58</sup> Siida, 2020.

*pohjoisessakin, että miten se historia nyt oikein menee, kun kukaan ei oikeastaan tiedä. -- sitten pitää itse lähteä Giellagakseen opiskelemaan, kun ei saa koulussa saamelaista historiaa.*

*(Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Saamelaisille itselleen olisi tärkeä tuoda esiin oman kansansa historiaa, sillä haastateltavat kokivat, ettei Suomessa aiheesta saa tarpeeksi tietoa peruskoulusta. Stereotyyppioista tiedottaminen saamelaisille ei haastateltavan mukaan ole yhtä tärkeää, sillä ne saamelaiset osaavat itsekin erottaa faktoista.

*Kyllähän saamelaisnuoretkin, jotka ovat niin kuin kulttuurissa kiinni, niin kyllähän ne tietävät -- että ne stereotyyppiat eivät pidä paikkaansa, mutta se historia ja sitä myötä myös kielen opetus ja*

*tämmöiset (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Oman alueen ja suvun historia saattaa olla hämärästi hallussa sekä myös muiden saamelaissukujen historia.

*Että, mitä sitten jossakin Etelä-Ruotsissa on tapahtunut, niin minkälainen esimerkiksi siellä on, niin vasta nyt vanhempana on oppinut, että siellä on erilaiset gáktit --. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Saamelaisille omasta historiasta ja kansansa monikirjavuudesta tiedottamisella olisi todennäköisesti yhteisöllisyyttä lisäävä vaikutus. Haastateltava toteaaakin ottamalla esimerkiksi saamelaisradioiden vaikutuksen:

*Siitähän on tutkimustakin juuri näistä saamelaisradioiden merkityksestä, että ne alkoivat sitten tuottaa tietoa. Niinkun käsivarsilaisetkin saattoivat sitten kuulla, että täällä on myös kolttasaamelaisia ja me olemme muuten yksi kansa. Iso vaikutus on ollut. (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Pitkien etäisyyksien Saamenmaassa sosiaalisen koheesion ylläpitäminen pelkästään kasvotusten voi olla haastavaa, jolloin saameradion ja muiden tiedotusvälineiden rooli yhteisöllisyyden rakentajina korostuu. Saameradion yhteisöllistävistä merkityksistä on todettu myös aiemmissa tutkimuksissa<sup>59</sup>. Yhteisöllisyyden korostaminen voisi onnistua myös muiden tiedotuskanavien, kuten pelien kautta.

Valtaväestössä sen sijaan tarkempi kohderyhmä voisi haastateltavien mukaan olla nuoret ja lapset.

*Muut ovat niin menetettyjä tapauksia. (Haastatteluaineisto, H3 2018)*

Nuoriin ikäluokkiin keskittyminen on järkevää kahdesta syystä. 1) Nuorilla ikäluokilla ei ole vielä vahvoja ennakkoluuloja ja disinformaatiota pohjalla saamelaisista, joka pitäisi ensin murtaa, ennen

---

<sup>59</sup> esim. Pietikäinen, 2007.

kuin uutta tietoa voidaan välittää. 2) Nuoret ikäluokat ovat tulevaisuuden päätöksentekijöitä ja viranomaisia, joilla on mahdollisuus vaikuttaa saamelaisia käsitteleviin kysymyksiin. Eri kohdeyleisöjen palvelu on tosin otettava huomioon. Jos pelin työstää lapsille, on käsiteltävien aiheen oltava helppoja, kun taas nuorten kanssa on mahdollista käsitellä poliittisempia ja monimutkaisempia aiheita.

Pelit puolestaan koettiin potentiaalisesti kanavaksi parantaa yleistä tietoisuutta saamelaiskysymyksistä.

*Ymmärrän oikeasti sen, että kuinka kuumille markkinoille tämä oikeasti voi mennä.*

*(Haastatteluaineisto, H1 2018)*

*Pelin kautta helpommin voi oppia tai sitten se kiinnostaa enemmän ja herättää mielenkiinnon.*

*(Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Kuumilla markkinoilla haastateltava viittaa menestyksekkääseen kaupalliseen tuottoon, mikä tarkoittaisi myös viestien viemistä laajalle kohdeyleisölle. Toinen haastateltava taas toteaa, että pelin potentiaali voi olla mielenkiinnon herättämisessä, mikä tuli esille myös Greenland -pelin opinnäytetyössäni. Väitettä tukee myös aikaisempi pelitutkimus<sup>60</sup>. Pelien kautta viestittämisessä on kuitenkin otettava huomioon, se kuinka ajankohtaisena peli pysyy.

*Se uhka, mikä tässä pelihommassa on, on se, että kuinka nopeasti tämä kymmenen vuoden jälkeen enää on ajankohtainen? Että kuinka nopeasti se - no tietysti siinä vaiheessa kun sitä peliä lähtee rakentamaan, niin ja suunnittelemaan, niin sitten ehkä pitäisi ottaa huomioon se, että ovatko nämä sellaisia nopeasti vanhenevia juttuja? (Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Esimerkiksi ILO169 -sopimuksen käsittely pelissä voi olla huono ajatus, sillä mikäli sopimus satuttaisiin hyväksymään lähitulevaisuudessa, ei peli enää olisi ajankohtainen ja aiheuttaisi todennäköisesti hämmennystä pelaajille. Pelin aihepiirit tulisi valita siis huolella, siten, että peli on aiheineen ymmärrettävissä myös tulevaisuudessa. Yksi mahdollisuus on sitoa peli johonkin menneisyyden ajanjaksoon. Toisaalta, myös tieto menneisyydestä päivittyy ja muuttuu jatkuvasti arkeologien ja muiden muinaistutkijoiden tekemien löytöjen mukaan.

Pelisuunnittelussa haastateltavat nostivat esille myös, voiko peli olla kovin kantaaottava vai täytyykö sen olla neutraali? Kaikki tahot eivät välttämättä riemastu saamelaispoliittisesti liian kantaa ottavasta pelistä ja yhteistyö joidenkin tahojen kanssa voi jäädä toteutumatta. Tämä johtuu pitkälti saamelaiskeskustelun politisoituneisuudesta. Toisaalta eräs haastateltava kysyy:

---

<sup>60</sup> esim. O'Neill & Feenstra, 2016.



*Kun sanottiin, että pitää olla neutraali, niin voiko saamelaisuudesta informoida ottamatta kantaa? -  
- Tuleeko siitä sitten semmoinen white-wash -versio ja siinä ei oikein saa... No siinä on kaikki  
itsestäänselvyydet. (Haastatteluaineisto, H2 2018)*

*White washilla* haastateltava tarkoittaa valkopesua, eli menneisyydessä tapahtuneiden ikävien ja hankalien asioiden sivuuttamista, jotta eri ilmiöt saadaan näyttäytymään positiivisempina, mitä ne todellisuudessa ovat tai ovat olleet. Haastateltava on huolissaan pelin vaikutuksen jäämisestä pieneksi, jos peli jää kantaa ottamattomaksi ja saamelaisten historia valkopestaan. Voiko esimerkiksi kolonialismia tai valtioiden assimilaatiopolitiikkaa käsitellä tekemättä kannanottoja?

Toisaalta, onko kaikkia tahoja järkevää tai edes mahdollista yrittää miellyttää? Mikäli pelin tarkoitus on hyödyttää saamelaisia ja saamelaisten oikeuksia, tulisi pelisuunnittelussa tehdä kyseiseen päämäärään jouduttavia ratkaisuja välittämättä siitä, pahoittaako joku asiasta mielensä vai ei. Toisaalta, on pyrittävä pitkänäköisyyteen ja harkittava, haittaako joidenkin tahojen suututtaminen saamelaisten asemaa ja oikeuksien toteutumista suoraan tai välillisesti.

*No jos on kyse saamelaisuudesta niin aina löytyy joku, jonka mielestä joku ei ole kivaa. Voiko saamelaisuudesta puhua poliittisesti neutraalisti? (Haastatteluaineisto, H2 2018)*

*Kyllä minun mielestäni pitäisi voida. Minä en kyllä näe, että miksi kukaan pahoittaisi lautapelistä mieleään, mutta ainahan näitä mielensäpahoittajia on. (Haastatteluaineisto, H4 2018)*

Jos pelisuunnittelussa päätetään tehdä kannanottoja, voisi tuolloin olla paikallaan pyrkiä purkamaan saamelaiskeskustelua tulehduttavaa disinformaatiota eli väärää tietoa. Toisin sanoen, jos pelisuunnittelija ottaa riskin tekemällä pelissä kannanottoja tai käsittelemällä tulenarkoja aiheita, tulisi riskeistä mahdollisesti saatavien hyötyjen olla sen verran arvokkaita, että riskin otto kannattaa. Riskin otto voisi olla kannattavaa, jos sillä voidaan esimerkiksi purkaa väitettä saamelaisista maahanmuuttajana, kuten eräs haastateltava toivoi:

*Ei voida puhua maahanmuuttajista jos on rajasulut tapahtuneet. Pakko valita, mihin menee, kun on niinkuin ennen kun nykyisten rajojen molemmilla puolilla ikiaikaiset jutamareitit kulkeneet.  
(Haastatteluaineisto, H1 2018)*

Haastateltava piti puheessaan paljon taukoja ja jäseni ajatuksiaan. Vaikutti siltä, että aihe oli haastateltavalle vaikea ja syystä; monet saamelaiset ovat kärsineet valtioiden rajasuluista, mikä on katkaissut porojen laidunnusreitit ja saamelaisten vuotuiskierron ja johtanut historiassa saamelaisen yhteiskunnan mullistuksiin, jotka olivat usein kielteisiä<sup>61</sup>. Tämän päälle, porosaamelaisia koskevassa

---

<sup>61</sup> esim. Lehtola, 2010: 126; Magga, 2018: 254.

julkisessa keskustelussa näiden kokemusten läpikäynejä kutsutaan jopa maahanmuuttajiksi<sup>62</sup>. Maahanmuuttaja -argumentti on saamelaisille suorastaan ilkeä, mutta lisäksi sillä on osansa pyrkimyksissä polkea saamelaisten oikeuksia kyseenalaistamalla heidän alkuperäisyytensä ja oikeutensa maihin ja vesiin. Kannanotollisessa pelissä voi olla paikallaan työstää myös muiden saamelaisten oikeuksia jarruttavien disinformaatioiden purkamista.

Yleisesti haastateltavat kokivat pelin positiivisena, kunhan faktat ovat oikein ja saamelaisia kuullaan pelisuunnittelussa. Peliä toivottiin myös saamenkielisenä.

Tiivistetysti tärkeimmät asiat, joista haastateltavat toivoivat parempaa tiedotusta, olivat siis: 1) kohuista ja uhriasetelmista irtautuminen, 2) saamelaisia on olemassa, 3) saamen kielten lukumäärä, 4) kotiseutualueen ulkopuolella elävät saamelaiset, 5) yksi kansa neljän valtion alla, 6) moderni alkuperäiskansa, 7) saamelaisten uhkakuvat, 8) ulkonäköön ja elinkeinoihin liittyvät stereotypiat, 9) mielensäpahoittamiseen liittyvät stereotypiat, 10) ei suuria eroja suomalaisuuteen, 11) saamelaiset festivaalit ja populaarikulttuuri, 12) saamelaisten historia sekä 13) disinformaation esiintuominen ja purkaminen.

## **2.2. Hallinnollinen näkökulma: Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto**

Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto lähetti minulle vastauksen esittämiini kysymyksiin sähköpostilla. Kysyin nuorisoneuvostolta:

*1) Mitä mieltä olette saamelaisten ja saamelaiskysymysten pelillistämisestä?*

Ensimmäiseen kysymykseen vastaten nuorisoneuvosto näki pelin hyvänä asiana, mutta toivoi, että saamelaiskysymykset otetaan pelissä asiallisesti ja faktatietoon pohjautuen huomioon. Otaksun tämän tarkoittavan, että pelin ei saisi välittää misrepresentaatioita saamelaisuudesta eikä osaltaan edistää saamelaiskysymyksiin liittyvää disinformaatiota, josta mm. giekulaiset olivat huolissaan. Nuorisoneuvosto toivoi pelissä olevan myös alkuperäiskansanäkökulma.

*Jos peliin suunnitellaan Afrikan tähti -tyyppistä pelilautaa, pelilaudassa olisi mukana koko Sápmi, eikä vain esimerkiksi Suomen saamelaisalue. (Haastatteluhaineisto, Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto 2018–2020)*

---

<sup>62</sup> Lehtola, 2017.

Saamelaisuutta ei siis tulisi esittää valtaväestön silmin. Saamelaisnäkökulma voisi tarkoittaa myös, että pelihahmot tai ryhmät, joita pelaaja ohjaa olisivat saamelaisia. Valtaväestöä tällainen voisi auttaa hahmottamaan saamelaisten näkökulma ja katsomaan asioita heidän perspektiivistään.

Kysyin nuorisoneuvostolta myös:

- 2) *Mitä valtaväestön tulisi mielestänne tietää saamelaisista ja saamelaisiin liittyvistä asioista?*  
*Mitkä ovat tärkeimpiä asioita mielestänne?*

Nuorisoneuvosto vastasi listaamalla ranskalaisin viivoin 14 asiaa:

- 1) edellä mainittu *alkuperäiskansanäkökulma*.
- 2) *Saamen kielten lukumäärä*. Monilla voi olla käsitys, että on vain yksi saamen kieli. Kielten lukumäärän esiin tuominen edistäisi heterogeenistä kuvaa saamelaisista.
- 3) *Gákti ja sen merkitykset*. Gákti on voimakas ja tärkeä etnisyyden symboli saamelaisille, joka kertoo paljon kantajan identiteetistä. Gáktiin kuitenkin liittyy usein väärinkäyttöjä, sillä puvusta näkee toisinaan feikkiversioita. Feikkigáktien ongelmallisuutta on käsitelty mm. Antroblogin jutuissa kulttuurisen omimisen kautta<sup>63</sup>. Pelisuunnittelussa gákti on helppo tuoda esille graafisen suunnittelun kautta, mutta on eri asia ymmärtääkö saamelaisuudesta vähän tietävä pelaaja, onko pelissä esiintyvä gákti aito vai ei.
- 4) *Saamelaiset ovat moderni alkuperäiskansa*. Tällä nuorisoneuvosto ymmärtääkseni tarkoitti, ettei saamelaisuutta saa museoida johonkin menneisyyden ajanjaksoon, vaan ihmisten olisi hyvä tietää, millaista on tämän päivän saamelaisuus.
- 5) *Ennakkoluulojen kitkeminen*. Ennakkoluuloista nuorisoneuvosto antoi esimerkkinä luulot, että saamelaiset asuvat sähköttömissä pirteissä tai kodissa. Ennakkoluuloissa voidaan nähdä olevan kyse myös vääristä tiedoista eli disinformaatiosta, josta giekulaisten kanssa käsiteltiin.
- 6) *Suvun ja perheen merkitys*. Saamelaiset ovat suhteellisen kollektiivinen kulttuuri, jossa esimerkiksi yksilö esittäytyy tämän vanhempiansa ja isovanhempiansa kautta. Globaali länsimainen kulttuuri sen sijaan painottaa yksilöä.
- 7) *Saamelaiset perinteet*. Jäi epäselväksi, mitä tällä tarkoitettiin, mutta yksi mahdollinen selitys on kulttuuriset käytänteet, jotka ovat jatkuneet pitkiä aikoja.
- 8) *Saamelaisten historia*. Tämä tuotiin esille myös giekulaisten toimesta. Tärkeää voisi olla tuoda yleisesti saamelaisten historiaa ja esihistoriaa esille, - joskin mitä kauemmas ajassa taaksepäin

---

<sup>63</sup> Humalajoki, 2017; Jouhki, 2017; Mustonen, L. 2017.

mennään, sitä epävarmemmaksi tieto muuttuu. Toisaalta pitäisi myös korostaa, ettei saamelaisten historia ole umpio, vaan ollut vuorovaikutuksessa ympäröivien kansojen ja maailmanhistorian kanssa.

9) *Kolonisaation historia*. Nuorisoneuvosto toivoi eritoten kolonisaation historian käsittelyä, eikä ihme, sillä kolonisaatio on alkuperäiskansojen historiassa lähes poikkeuksetta ollut se kaikista mullistavin historian vaihe, jonka vaikutukset näkyvät tänäkin päivänä<sup>64</sup>. Saamelaisten osalta kolonisaatiosta nuorisoneuvosto antaa esimerkkinä saamelaisten asuntolakokemukset 1940–1970 - luvuilla.

10) *Ei erityisoikeuksia, samanlaiset oikeudet valtaväestön kanssa*. Otaksun nuorisoneuvoston tarkoittaneen samanlaisten oikeuksien sijaan yhtäläisiä oikeuksia, sillä samanlaiset oikeudet tarkoittaisivat, ettei positiivinen erityiskohtelu olisi mahdollista saamelaisille. Yhtäläiset oikeudet taas tarkoittaisivat heikommassa asemassa olevan kulttuurin huomioimista päätöksenteossa antamalla esimerkiksi kulttuurin ja kielen elinvoimaisuuteen mahdollistavia erityisoikeuksia. Positiivisen erityiskohtelun kieltäminen johtaa usein vähemmistöjen syrjintään. Erityisoikeuksien kieltämisellä nuorisoneuvosto nähdäkseni tarkoitti, ettei saamelaisille saa antaa tarpeettomia erityisoikeuksia valtaväestöön nähden, sillä tällainen saattaisi aiheuttaa konflikteja Saamenmaalla ja vahvistaa uuslappalaisliikehdintää ja suomalaisten soluttautumista Saamelaiskäräjiin.

11) *Saamelaiset merkkihenkilöt*. Toisin sanoen, saamelaista populaarikulttuuria muusikoiheen haluttiin tuoda esille. Esimerkiksi saamelaisia muusikkoja seuraamalla valtaväestö voisi oppia saamelaisesta kulttuurista.

12) *Saamelaiskäräjät ja muut saamelaisinstituutiot*. Parempi tieto eri saamelaisinstituutioista voisi helpottaa nykypäivän saamelaisuuden ymmärtämistä ja sitä, miten saamelaisuus instituutioineen on kytköksissä muihin hallintoelimiin.

13) *Saamelaisten asema perustuslaissa*. Saamelaisesta kulttuurista, saamen kielistä tai Saamelaiskäräjistä löytyy Saamelaiskäräjien mukaan<sup>65</sup> mainintoja yhteensä 122 eri laissa ja asetuksessa. Tärkeä pykälä löytyy kuitenkin perustuslain 17§3:ssa pykälässä, jonka mukaan saamelaisilla on alkuperäiskansana oikeus ylläpitää kieltään ja kulttuuriaan. Kulttuuriin lasketaan kuuluvaksi perinteiset elinkeinot, joita perustuslain mukaan ovat keräily, käsityöt, metsästys, kalastus sekä poronhoito. Kyseinen perustuslain pykälä siis mahdollistaa osaltaan esimerkiksi riekon ansapyyntin saamelaisten kotiseutualueella, mutta pykälään pystyttiin vetoamaan myös, kun

---

<sup>64</sup> ks. Coates, 2004.

<sup>65</sup> Saamelaiskäräjät, 2020e.

saamelaiset taistelivat perinteisten kalastusoikeuksiensa puolesta vuoden 2017 Tenon kiisteltä kalastussopimusta vastaan<sup>66</sup>. Perustuslain saamelaisuutta käsittelevistä pykälistä tiedottaminen voi valtaväestön sijaan olla tärkeämpää saamelaisille itselleen, jotta mahdolliset työkalut omien oikeuksiensa puolustamiseen olisivat tiedossa.

14) *Alkuperäiskansa*. Alkuperäiskansa -statuksessa on kyse yhtäältä identiteetistä; siitä, että saamelaiset jakavat jotain yhteistä maailman satojen miljoonien alkuperäiskansojen kanssa. Toisaalta alkuperäiskansa -status on kytköksissä oikeuksiin, sillä alkuperäiskansoille on esimerkiksi kansainvälisissä oikeuksissa mainintoja<sup>67</sup>. Alkuperäiskansaisuus mahdollistaa myös vaikuttamisen kansainvälisillä areenoilla. Alkuperäiskansaisuudesta on tärkeää tiedottaa niin valtaväestölle, kuin saamelaisille itselleenkin.

Nuorisoneuvosto otti myös kantaa siihen, mistä ei pitäisi tiedottaa, vaikken aiheesta kysynytään.

*Saamelaismääritelmä asiaan ei saisi ottaa suoraan kantaa; voisi sivuta aihetta, mutta pelissä ei saisi olla poliittista latausta. Jos pelissä käsiteltäisiin saamelaiskysymyksistä esimerkiksi saamelaismääritelmää, tämä voisi aiheuttaa konfliktia, kun nuoret pelaavat lautapeliä. Peli ei siis saisi olla poliittinen eikä kantaa ottava! Eräs nuorisoneuvoston jäsen kertoi esimerkin omalta alueeltaan, jossa saamelaiset ovat vähemmistönä. Määritelmä hiertää on ja on kiistan aihe. Jos lautapelissä aihe mukana, tämä voisi aiheuttaa ylimääräistä konfliktia nuorten välille.*

*(Haastatteluaineisto, Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto 2018–2020)*

Nuorisoneuvoston vastaus suhtautuu kiintoisasti giekulaisten näkemyksiin, siitä pitäisikö pelin olla kantaa ottava vai ei. Siinä missä giekulaiset kokivat neutraalina pysymisen saamelaisten historiaa ja kokemuksia valkopesevänä, näki nuorisoneuvosto poliittisten kannanottojen välttämisen tärkeänä konfliktien välttämiseksi.

Toisaalta, giekulaiset eivät täsmentäneet, millaisista kannanotoista puhuivat, kun taas nuorisoneuvoston mielen päällä oli nimenomaan saamelaismääritelmä. Saamelaismääritelmän taustalla on ILO169 sopimus ja osin liioitellut pelot siitä, mitä sopimuksen ratifiointi tarkoittaisi. Monilla lappilaisilla on pelko siitä, että saamelaiset saavat lisää erityiskohtelua, mikä on poissa lappilaisilta itseltään. Lapin läänissä asuvien suomalaisten kanssa pelatessa saamelaismääritelmä varmasti aiheuttaisi konflikteja ja nuorisoneuvoston huoli on hyvin perusteltu. Pahimmassa

---

<sup>66</sup> Alajärvi, 2017; Rasmus, 2019.

<sup>67</sup> Ks. YK:n vuoden 2008 julistus alkuperäiskansojen oikeuksista (UNDRIP): [https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/DRIPS\\_en.pdf](https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/DRIPS_en.pdf) (Luettu: 3.12.2020).

tapauksessa pelaaja, jolla oli vielä melko neutraali suhtautuminen saamelaisuuteen, saattaisi muuttaa suhtautumisensa kielteisempään suuntaan pelikokemuksen aikana.

Mielenkiintoista on pohtia myös giekulaisia ja nuorisoneuvostoa haastateltavina; siinä, missä giekulaiset edustavat itseään ja tuovat esille itselleen ja läheisilleen tärkeiksi katsomia asioita, on nuorisoneuvosto saamelaisten yksi virallinen edustajataho ja kytköksissä saamelaispolitiikkaan Saamelaiskäräjien osalta<sup>68</sup>. Nuorisoneuvostolla oli oma agendansa, joka määritteli sen toimintaa ja näkyi luultavasti myös saamissani vastauksissa. Ehkäpä kohujen ja konfliktien välttäminen oli yksi tähän agendaan sopiva piirre?

Kolmanneksi kysyin nuorisoneuvostolta:

*3) Entä saamelaiset tai turistit? Mitkä ovat tärkeimpiä asioita, joita toivoisitte näille ryhmille viestitettävän?*

Nuorisoneuvosto vastasi seuraavasti:

*Tärkeää painottaa myös saamelaisille itselleen ja etenkin nuorille alkuperäiskansakontekstia ja että saamelaisalueena pelissä on koko Sápmi, ei pelkkä suomen saamelaisalue. Tämä ajatus olisi hyvä olla mukana läpi pelin, jo suunnitteluvaiheessa. Turisteille voisi avata sámí duodji – tuotemerkkiä ja käsityön arvostusta ja huomioon ottamista. (Haastatteluaineisto, Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto 2018–2020)*

Nuorisoneuvoston toiveena vaikuttaisi olleen vahvistaa saamelaisten valtioiden rajat ylittävää yhteisöllisyyttä. Toisaalta Sápmin korostaminen edistäisi ehkä myös valtaväestöjen ymmärrystä saamelaisista rajoin rikottuna kansana ennemmin kuin saamelaisista Suomen, Ruotsin tai Norjan kansalaisina. Turistit kohderyhmänä ovat sikäli erikoinen, sillä he viettävät Saamenmaalla yleensä vain hyvin lyhyen ajanjakson palaten sitten kotimaahansa tai kotipaikkakuntaansa. Lyhyen vierailunsa aikana turistit voivat toiminnallaan saada kuitenkin jotain pahaa aikaan, kuten tukea epäaitoja saamenkäsitöitä. Epäaitojen saamenkäsitöiden ongelma on kulttuurinen omiminen; se, että ulkopuolinen ottaa rahallista hyötyä saamelaisesta kulttuurista antamatta krediittiä asianomaisille itselleen. Duodji -merkin tarkoitus on auttaa kuluttajaa tunnistamaan aito saamenkäsitö, joka on valmistettu saamelaisen toimesta perinteiden mukaan. Mitä paremmin Duodji -merkki on tiedossa, sitä paremmin epäaitojen saamenkäsitöiden tukemiselta voidaan ehkä välttyä.

Neljänneksi kysyin:

---

<sup>68</sup> Saamelaiskäräjät valitsevat kulloisenkin nuorisoneuvoston kokoonpanon.

#### 4) Mitä muuta haluatte minun ottavan huomioon peliprojektini suhteen?

Nuorisoneuvosto toi kolme asiaa esille. Ensinnäkin peliä toivottiin saatavana saamen kielillä, jotta se palvelisi paremmin saamelaisia itseään. Toiseksi, nuorisoneuvosto painotti vielä kertaalleen Saamenmaan merkitystä ja mainitsi, että asian voisi tuoda esille esimerkiksi pelikartan muodossa. Tämä oli aika suoraviivainen ohjeistus pelisuunnitteluun ja sen graafisiin puoliin, mutta ei ainoa; kolmanneksi nuorisoneuvosto toivoi, että pelin väriyksessä hyödynnettäisiin saamen värejä. Otaksun saamen väreillä tarkoitettavan sinistä, keltaista, punaista ja vihreää, jotka esiintyvät myös saamen lipussa. Nuorisoneuvosto toivoi myös olevansa pelin jatkotyöstössä mukana esimerkiksi testiryhmän muodossa. Vaikuttaisi siltä, että nuorisoneuvosto oli innoissaan ajatuksesta lisätä tietoa saamelaisuudesta pelin kautta ja koki, että yleinen tieto saamelaisuudesta vaatii parantamista. Lopuksi nuorisoneuvosto ohjasi minut vielä heidän ja Nuorten Akatemian Dihtosis -hankkeesta vastaavan projektityöntekijä Minna Lehtolan pakeille.

#### 2.2.1. Nuorisoneuvosto 2018-2020 ja Nuorten Akatemian Dihtosis -hanke

Tässä alaluvussa käsittelen Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston ja Nuorten Akatemian Dihtosis hanketta hankkeen projektityöntekijä Minna Lehtolalta saamieni vastausten sekä Dihtosis -hankkeen menetelmäkorttipakan valossa. Tarkastelussani on huomioitava ajallinen ulottuvuus. Dihtosis -hanke on kirjoitushetkellä toiminut kolme vuotta, joista Lehtola on ollut toiminnassa mukana kaksi ensimmäistä. Lehtolan haastattelu sijoittuu Dihtosisen ensimmäiselle toimintavuodelle, jolloin hankkeessa hyödynnettiin kouluvierailuja ja toiminnallisia harjoituksia menetelmäkorttipakan avulla. Toisena vuonna hanke työsti saamelaisteemaisen mobiilipelin Seppo -alustalle, jota ei Lehtolan vastausten kautta saatu tähän tarkasteluun mukaan<sup>69</sup>.

Kirjeenvaihdossamme projektityöntekijä Minna Lehtola kuvailee Dihtosis -hanketta seuraavasti:

*Dihtosis-hankkeen tarkoitus on lisätä valtaväestön lasten ja nuorten tietämystä saamelaisista ja saamelaiskulttuurista. Hankkeen puitteissa on luotu materiaalit kouluvierailuita varten sekä menetelmäpakka opettajille aiheen itsenäiseen opettamiseen ilman vierailijan tukea. -- Kouluvierailuiden ja pakan aiheet lähtevät niin sanotusti nollasta, kerrotaan siis perusasioita saamelaisista ja saamelaiskulttuurista: ketä ovat, missä asuvat, oikeudet, elinkeinot, kulttuuri. Ajatuksena materiaalien teossa on --, ettei kuulija tiedä kulttuurista mitään→ eli mitä hänen pitäisi tietää saamelaisista ja saamelaiskulttuurista. (Haastatteluaineisto, Minna Lehtola)*

---

<sup>69</sup> ks. <https://www.nuortenakatemia.fi/oppimateriaalit/sukellus-saamelaiskulttuuriin-mobiilipeli/>. (Luettu: 13.01.2021).

Dihtosis -hankkeen tarkoitus on siis lisätä tietoa saamelaisista. Kohdeyleisöksi ovat rajautuneet pääasiassa valtaväestön lapset ja nuoriso. Dihtosis -hankkeen menetelmäkorttipakkaa<sup>70</sup> puolestaan voi katsoa tiivistelmänä siitä, mitä hankkeessa on katsottu keskeisimmiksi asioiksi, joita saamelaisuudesta tulisi tietää.

*Pakan teemat ovat jaoteltu kolmeen kategoriaan: saamelaiset, alkuperäiskansa ja kulttuuri.*

*(Haastatteluaineisto, Minna Lehtola)*

*Saamelaiset -osio* käsittelee perusasioita saamelaisista ja saamelaisesta kulttuurista. Esiin tulevia asioita ovat 1) Saamenmaan käsite ja 2) alkuperäiskansa -status, 3) Saamelaiskäräjät ja muita hallinnollisia elimiä sekä 4) saamelaisten lukumäärä ja 5) valtaväestöstä erillinen kulttuuri ja kielet.

*Alkuperäiskansa -osiossa* pureudutaan tarkemmin alkuperäiskansakäsitteeseen. Aiheet, joiden ympärillä pyöritään, ovat 1) pitkäaikainen yhteys perinteisiin maihin ja vesiin, 2) ILO169 -sopimus, 3) Saamen kielilaki, 4) YK:n julistus alkuperäiskansojen oikeuksista, 5) saamelaisten tunnustaminen alkuperäiskansaksi Suomen valtion toimesta vuonna 1995.

Alkuperäiskansa -osio on siis huomattavasti poliittis-oikeudellisesti latautuneempi, kuin *Saamelaiset -osio*. Tämä on mielenkiintoista, ottaen huomioon, että nuorisoneuvosto oli samanaikaisesti toivonut, ettei pelisuunnitelmassani otettaisi kantaa saamelaismääritelmään. Vaikka toisaalta Dihtosis -hankkeen menetelmäpakassa ei saamelaismääritelmää suoraan käsitelläkään, otetaan kuitenkin saamelaismääritelmäkiistaan keskeisesti liittyvä ILO169 sopimus tapetille. Toisaalta menetelmäpakassa aihetta käsitellään hienovaraisesti. Ehkäpä nuorisoneuvosto pelkäsi, etten saamelaismääritelmää välttämättä pystyisi yhtä hienovaraisesti käsittelemään pelissä, joten aihe - ja muut poliittisesti tulenarat aiheet - olisi turvallisempi jättää pois.

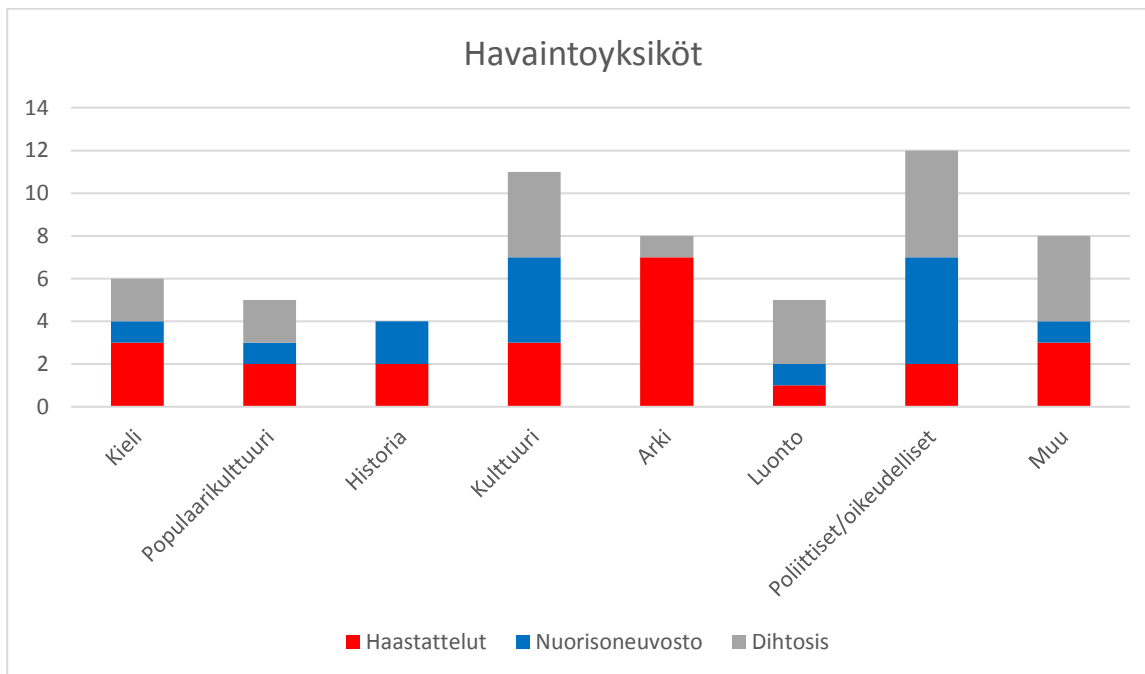
Peli eroaa menetelmäkorttipakasta muutenkin oleellisesti, sillä siinä, missä menetelmäkorttipakan mukana tulee usein harjoituksia ohjaava kouluvierailija, on pelin pelaaminen puolestaan toimintaa, jossa ohjaus jää pelimekaaniikkojen ja sääntökirjan harteille.

*Kulttuuri -osio* käsittelee perustietoja saamelaisesta kulttuurista. Esiin tulevia asioita on: 1) saamelaisten luontoyhteys, 2) perinteisiä elinkeinot, 3) gákti, 4) tapahtumat ja festarit, 5) kulttuurin elvytystyö ja 6) saamen kieli identiteetin vahvistajana. Edellä mainitut seikat ovat käytännössä samat, mitä giekulaiset toivat esille. *Kulttuuri -osio* on sijoiteltu mielenkiintoisesti pakan loppupuolelle kantaa ottavamman *alkuperäiskansa -osion* päätteeksi - ehkäpä pehmennykseksi, jotta tiedon vastaanottajalle jäisi hyvä mieli.

---

<sup>70</sup>[https://www.nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2019/01/dihtosis\\_menetelm%C3%A4pakka\\_nuortenakatemia.pdf](https://www.nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2019/01/dihtosis_menetelm%C3%A4pakka_nuortenakatemia.pdf). (Luettu: 26.8.2020).





Kuva 3: Tiedotettavat asiat havaintoyksikköinä, giekulaiset, Dihtosis -pakka ja nuorisoneuvosto.

Yllä olevassa kaaviossa on nuorisoneuvoston, giekulaisten ja Dihtosis -pakan toivomat saamelaisuudesta viestitettävät asiat havainnollistettu havaintoyksikköinä. Kategorisoin esiin tulleita asioita teemoittain ja laskin kunkin teeman havaintoyksiköt ja sen, keneltä taholta kyseinen havaintoyksikkö oli peräisin.

Kaaviosta käy ilmi, että nuorisoneuvosto ja Dihtosis -hanke toivat esille poliittisoikeudellisia asioita paljon siinä, missä giekulaiset taas painottivat saamelaisten arkisia haasteita. Myös luontoyhteyttä ja saamelaisen kulttuurin piirteitä painotettiin vahvemmin nuorisoneuvostossa. Erot saattavat selittyä eriävillä näkemyksillä saamelaisuudesta. Suosituimmat teemat giekulaisten, Dihtosis -hankkeen ja nuorisoneuvoston keskuudessa, joita nostettiin esille, liittyivät saamelaiseen kulttuuriin ja saamelaisten poliittisiin ja oikeudellisiin kysymyksiin.

Kaaviossa ei ole käsitelty Käsivarressa poronhoidon parissa työskenteleviä henkilöitä, sillä heidän haastattelunsa erosivat haastattelukysymysten ja haastatteluiden luonteen suhteen keskeisesti muista haastateltavista. Näinpä vertailujen tekeminen kaavion kautta voi olla vaikeaa. Käsivarren porosaamelaiset erottuvatkin selkeästi muusta aineistosta erilliseksi kokonaisuudeksi.

### 2.3. Kulttuurin kantajien näkökulma: Käsivarren porosaamelaiset

Poronhoidon parissa työskentelevien henkilöiden haastattelut erosivat muista haastatteluista siten, että poronhoitajia haastatellessani en turvautunut kyselyrunkoon juurikaan. Tälle oli kaksi syytä: 1) Haastattelihoita oli useampi, jolla jokaisella oli omat kysymyksensä. Itselleni soveltuvaa tutkimusaineistoa kertyi siis jo haastateltavien vastatessa toisten tutkijoiden esittämiin kysymyksiin. 2) Kysymykset, joita olin esittänyt nuorisoneuvostolle ja giekulaisille, käsittelivät abstrakteja aiheita, joihin poronhoidon parissa työskentelevillä oli vaikea sanoittaa omat näkemyksensä. Näinpä päätin lähestyä poronhoitajien näkemyksiä toisin. Kuuntelin, mitä haastateltavat vastasivat toisten tutkijoiden kysymyksiin ja poimin vastauksista poronhoitajien näkemyksiä heille tärkeistä tai keskeisistä asioista. Tulkitsin, että asiat, joita poronhoitajat toivat esille, olivat myös sellaiset, joista voisi olla hyvä lisätieto. Näitä poronhoitajien esiin nostamia tärkeäksi koettuja asioita käsittelem tässä alaluvussa.

Poronhoitajien näkemykset erosivat hieman giekulaisten ja nuorisoneuvoston näkemyksistä. Yhteisymmärrystä löytyi kuitenkin siitä, etteivät turistit tiedä paljoa saamelaisuudesta. Samoilla linjoilla oltiin myös saamen kielen tärkeydestä, kulttuurista ja luontoyhteydestä. Sen sijaan poliittiset ja oikeudelliset seikat sekä saamelainen populaarikulttuuri eivät olleet yhtä voimakkaasti esillä poronhoitajien vastauksissa. Edes Per-Henrik Tornensis, joka oli poronhoitajista nuorin haastateltavani, ei järkevästi innokkaasti vastannut, kun kysyin, pitäisikö saamelaisfestareista tai saamelaisesta populaarikulttuurista tuoda tietoa enemmän esille.

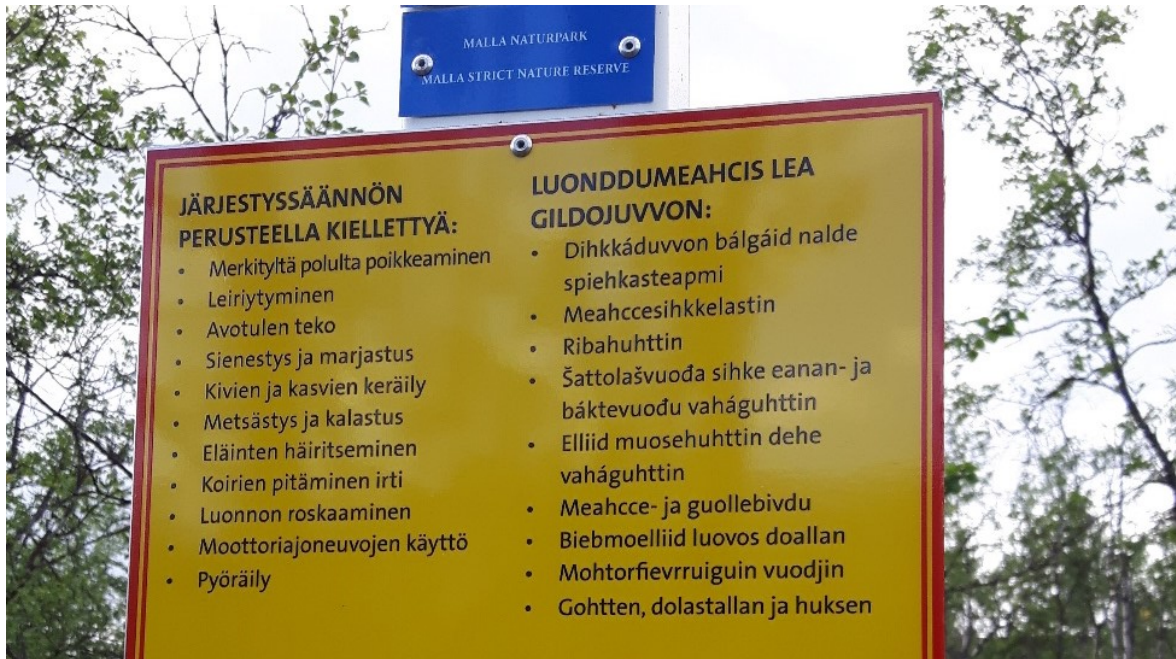
*Joo, kyllähän ne semmoset asiat kannattaa olla ihmisten löytävillä, jos niitä kiinnostaa, niin ainaki löytää sen tiedon jos haluavat hankkiutua tällöisiin tapahtumiin. -- (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.3. Per-Henrik Tornensis)*

Tornensis ei tosin vaikuttanut itse olevan festari-ihmisiä, sillä hän mainitsi vain kerran käyneensä Riddu Riddussa.

Poronhoitajien mielen päällä vaikutti enemmänkin olevan suoraan heihin ja heidän elinkeinoonsa vaikuttavat asiat. Esimerkiksi Mallan luonnonpuistosta ja siihen liittyvistä maankäyttökongflikteista herkesi paljon keskusteluja aiheesta kysyttäessä.

*Tuon Mallan kanssa meillä on ollu aika paljon, aika koviakin keskusteluja. -- Me olemme olleet siellä vuosisatoja. Se on elinehto meille se paikka. Ei meillä ole tilla mennä minnekään muualle. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Mallan luonnonpuisto perustettiin 1900-luvun alussa Gilbbesjávrrille luonnonsuojelun lähtökohdista<sup>71</sup>. Alueella on sallittu ainoastaan tutkimustarkoitukset, sekä rajoitettu kulkeminen merkittyjä reittejä pitkin. Poronhoito alueella on kielletty, koska laidunnuksen pelätään uhkaavan alueen uhanalaisia kasveja. Laidunnuskielto kuitenkin pienentää entisestään jo valmiiksi rajallisia laidunnusmaita<sup>72</sup>.



Kuva 4: Mallan luonnonpuiston rajoitukset tuotiin puistossa hyvin esille. 4.8.2020. Kuva: Janne Mustonen.

Laidunnusmaita rajoittaa Mallan luonnonpuiston lisäksi myös valtakuntien raja-aidat, mitkä eivät mahdollista rajat ylittävää jutaamista ja johtavat poronhoitajien mielestä samojen laidunalueiden kierrättämiseen ja kulumiseen.

*Siitä on kaikki lähteny ku on raja-aijat tehty! Tämä saamelaiselinkeinon muutos.*

*(Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Poronhoitajat näkivät turismin laajasti tarkoittaen yleisesti alueella vierailevia ulkopaikkakuntalaisia. Vaeltajien ja luontoturistien lisäksi myös ulkopaikkakuntalaiset metsästäjät olivat poronhoitajien silmissä turisteja. Poronhoitajat eivät nähneet luontoturismia yhtä pahassa valossa, kuin metsästysturismia, varsinkin jos luonnossa liikkujat pitävät koiransa kytkettyinä.

*Kyllä ne (turistit) tuntuu tietävän yllättävän hyvin tämmösiä pikku käytännön juttuja, että koira pittää kiinni pittää ja semmosia. -- Hyvin tärkeätä, että on koira kytkettynä kiinni. -- Tämähän se on kauhea tämä riekonpyynti. Siitä tulee iso tappio meille poromiehille. -- Ne ei saa olla rauhassa ne*

<sup>71</sup> Jokinen, 2005b: 6–10.

<sup>72</sup> Ks. Jokinen, 2005a.

*porot. Häiritsee ne riekonpyytäjät. Mennee iso osa laidunmaista hukkaan. Sitte ne pakkautuu johonkin ja kuluttaa taas laidunmaita ne porot. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.2. Per-Antti Labba)*

Metsästysturismilla tarkoitan metsästäjiä, jotka pyytävät kotikuntansa ulkopuolisilla alueilla. Haastateltavan mukaan metsästysturismin ongelmallisuus tunturialueella on porojen pelottelu ja tarpeeton liikuttelu alueelta toiselle, mikä tietää poronhoitajille ylimääräistä kokoamistyötä ja laidunmaiden kulumista. Eritoten puuttomassa tunturimaastossa porot saattavat siirtyä pitkiäkin matkoja. Toisaalta, vaikka metsästysturistit nähtiin ongelmallisina, koettiin myös vähemmän ongelmallisten luontoturistien paljous uhkana.

*Kilpisjärvestä ei pitäis tehdä Leviä. Sen näkkee nytkin miten se on kansotettu tuolla. Siellä on aivan liikaa ihmisiä niin pienelle paikalle. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Haastateltavalla on pelko siitä, mitä suuret turistimäärät tuovat mukanaan. Laskettelukeskus Levi, johon Vasara viittaa, on suosittu lomakohde, jonne on rakennettu lukuisia yökerhoja, ravintoloita ja baareja<sup>73</sup>. Lisäksi läheinen tunturi on myös valjastettu matkailijoiden tarpeita palvelemaan lasketteluun merkeissä. Levin kaltainen aluekehitys tuottaa kieltämättä suuria tuloja alueelle, mutta jättää alueelle rahaa vähemmän tuottavan paikallisen väestön helposti paitsioon.

Turismin ongelmallisuus on myös kausiluonteisuus, mikä johtaa siihen, että varallisuutta virtaa vain sesonkiaikoina, eikä turismi siten välttämättä mahdollista paikallisille ympärivuotista toimeentuloa. Paikallisten sijaan turismista hyötyvät voivatkin monesti olla ulkopaikkakuntalaisia kausityöntekijöitä. Gilbesjärvin muuttaminen Leviksi tarkoittaisi siis alueen muuttamista ulkopaikkakuntalaisten huvilaksi ja työpaikaksi. Tämänkaltainen kehityskulku tarkoittaisi myös lisääntyvää rakentamista ja porolaidunten pienenemistä entisestään.

*Se on se saamelainen ja porosaamelainen, joka siinä kärsii. -- Me joudumme koko ajan omista laitumista siirtymään kauemmas ja kauemmas. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Porolaidunten menettäminen ei olisi uusi juttu Käsivarren poronhoitajille. Laitumet ovat pienentyneet valtioiden ja paliskuntien raja-aitojen myötä sekä lisääntyvän rakentamisen sekä luonnonsuojelun takia<sup>74</sup>. Nils-Matti Vasara toi vahvasti esille huolen poronhoidon tulevaisuudesta.

*Jos me 20 vuotta katomme tämän kehityksen etteenpäin -- niin se saattaa saamelaiskulttuuri olla aika heikoilla täällä. Onko sitä enää ollenkaan täällä Suomen puolella? -- Minun näkökulma on,*

<sup>73</sup> Ks. <https://www.levi.fi/>. (Luettu: 4.12.2020).

<sup>74</sup> Esim. Heikkinen, 2002: 275-280.

*että se mennee huonompaan suuntaan. Se loppuu. Se oikea saamelainen poronhoito, se on loppumassa. Saamelaisporonhoitohan ei voi olla sitä, että katotaan tietokoneelta, missä porot ja sitte kerran käydään poroerotuksessa. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Turismin lisäksi myös valtion poronhoitopolitiikka vaikuttaa poronhoidon alasajoon. Tietokoneelta porojen liikkeiden seuraamisella Vasara viittaa pienimuotoiseen poronhoitoon, jossa poronhoitajalla ei ole resursseja kulkea poroja paimentamassa ympärivuotisesti. Tällaisen poronhoidon taustalla on yhtäältä valtion päätöksenteko, joka on mahdollistanut sen, että 80 poroa omistava henkilö pääsee poronhoitajaksi. 80:lla porolla on kuitenkin käytännössä mahdotonta elättää itseään ja toimia ympärivuotisena ammattiporonhoitajana.

*300 poroa pitäisi pystyä myymään, että sillä ellää yksi ihminen. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Koska vähän poroja omistavilla poronhoitajilla ei ole varaa olla ympärivuotisesti mukana poronhoidossa, joutuvat Nils-Matin kaltaiset enemmän poroja omistavat poronhoitajat käytännössä paimentamaan myös pienempien poronhoitajien poroja eli tekemään myös heidän poronhoitotöitään.

Lisäksi Per-Antti ja Nils-Matti ottivat myös Saamelaiskäräjät esille ja kritisoiivat, että Saamelaiskäräjissä on usein jäänyt vähille poronhoitajien ja Enontekiön edustus ja näkemykset.

*Iso osa Saamelaiskäräjien poromiesedustajista on tuolta Inarin puolelta. Että se painottuu sinne se valta. Täällä ei ole valtaa täällä Enontekiön puolella. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.2. Per-Antti Labba)*

*Eikö täällä oikeat poronhoitajat vois tehdä semmosen oman järjestelmän? -- Ja niille sitte oma edustaja valtiovallan kanssa neuvottelemassa. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Vaikutti myös siltä, että Enontekiön poronhoitajat halusivat tuoda esille, että heidän äänensä ja näkemyksensä ei kuulu edes Saamelaiskäräjien kautta. Poronhoitajien epäluottamus Saamelaiskäräjiä kohtaan ja itä-länsi -vastakkainasettelu on pelisuunnittelussa aihe, jonka käsittelyssä tulee olla hienovarainen, sillä asiasta tiedotettaessa saatettaisiin päätyä uudelleen esittämään kuvaa saamelaisista keskenään eripuraisena kansana. Asiasta voi olla viisainta viestittää mainitsemalla, että poronhoitajien ääni ei kuulu päätöksentekokelemissä ja, että Saamelaiskäräjissä ei aina ole edustusta kaikkialta Saamenmaasta ja, että jos haluaa kuulla poronhoitajien kannan, on parasta ottaa yhteyttä suoraan paliskuntiin.

Poronhoitajat toivat esille myös EU:n ja siihen liittymisen vaikutukset poronhoitoon. Liittyminen johti mm. siihen, että EU:n hygieniamääräysten mukaan ravintoloihin ja kauppoihin myyntiin menevän poronliha tuli olla teurastettu EU:n hyväksymässä teurastamossa. Tämä käytännössä lopetti porojen kenttäteurastukset. Porot tuli erotusten jälkeen lastata rekkaan, joka vei ne pitkien matkojen päähän teurastettavaksi.<sup>75</sup>

*No tottakai ku me tapamma sen rauhassa -- nyljemmä lumen päällä. Eihän siellä oo mittään bakteereja. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

*Onhan se porokin varmaan rauhallisempi ku -- (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Janne Mustonen)*

*On! Se ei ole ressilihhaa. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

*Varmaan ku siinä rekassa joutuu olemaan. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Janne Mustonen)*

*Se ei ole vaan se. Se on se ku sie tuot ensin sen tänne aitaukseen. Sie vuorokauden pyörität sitä siellä. Se on konttorissa. Sitte vasta mennee autoon. Sitte se viiään 500 km ja seisoo vielä siellä päivän ja sitte vasta lähtee. Se (EU) on suoraan tuloja vieny poromiehiltä paljon.*

*(Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Kenttäteurastusten päättyminen on Vasaran mukaan aiheuttanut teurastettaville poroille tarpeetonta kärsimystä, mikä näkyy myös poron lihan maussa. Tulojen menetyksellä Vasara viitanne kuljetuksista ja teurastuksista koituviin kuluihin, joita ei ennen EU:hun liittymistä ollut.



*Kuva 5: Edelleen käytössä oleva poroerotuspaikka Jiehkkaš -tunturin länsikupeessa Gilbbesjávrrillä. Kuvan korkeesta porot lastataan suoraan rekan konttiin. 2.8.2020. Kuva: Janne Mustonen.*

---

<sup>75</sup> Heikkinen, 2002: 278.



EU:n ja valtioiden politiikan lisäksi poronhoitajien mielen päällä oli myös ilmastonmuutos. Esimerkiksi vuoden 2019–2020 talvi oli poronhoitajille ankara, sillä sieniä oli vähän, ja aluskasvillisuus homehtui lumen tultua, minkä vuoksi poroilla oli hyvin vähän ravintoa talvella ja monet porot kuolivat nälkään<sup>76</sup>. Nils-Matti Vasara on huomannut myös kovien tuulten olevan entistä yleisempiä.

*Tuulet ovat paljon kovemmat ku ennen ja ne kovenee koko ajan. Se on semmonen joka varmasti tulevaisuudessa tuottaa poromiehille ongelmia. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara)*

Tuulten ongelma tunturialueella on, että poro pyrkii kaivamaan lumen alta ruokaa, mutta kova tuuli peittää jatkuvasti kuoppaa, jolloin kaivaminen ja ruoan saanti ei onnistu. Ilmastonmuutoksesta tiedotetaan toki jo monta kanavaa pitkin. Poronhoitajien ahdingossa ilmastonmuutos on kuitenkin yksi lisä jo olemassa oleviin ongelmiin ja haasteisiin. Poronhoitajien nykypäivän tilanteen ymmärtämiseksi on myös ilmastonmuutoksesta ja sen vaikutuksista poronhoitoon, paikallaan tiedottaa.

Oma lisänsä poronhoitajien ongelmissa on myös konfliktit ei-poronhoitajien kanssa, joita Mia Vasara toi esille:

*Heillä (Gilbbesjávrrin suomalaisilla) on suljettu Facebook -ryhmä, jossa he huutavat ja puhuvat kovaan ääneen poroista ja Nitistä (Nils-Matista) -- ja ne on aina ne samat ihmiset. -- myös (Helsingin yliopiston Kilpisjärven) Biologinen asema on kampanjoinut Nitiä ja poroja vastaan ikuisuuden. Ihmiset tulevat tänne etelästä ja muualta ja alkavat kampanjoida poronhoitajia ja heidän kulttuuriaan ja elämäntapaansa vastaan. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.1. Mia Vasara)*

Mia Vasara tuo ulostulossaan esille Gilbbesjávrrin kolonialistista asetelmaa. Gilbbesjávrrille muuttaa ulkopaikkakuntalaisia suomalaisia, jotka alkavat eri strategioin ajaa alas paikallista porosaamelaisista kulttuuria. Yhtäältä paikallisten konfliktien taustalla on - kuten Nils-Mattikin mainitsi - ihmisten yhteentörmäykset; se, että pienellä paikkakunnalla on liian paljon ihmisiä ja eri intressiryhmiä. Toisaalta taustalla on varmasti myös tietämättömyys poronhoidosta ja siihen liittyvistä käytännön asioista. Poronhoidon ja saamelaisuuden parempi ymmärtäminen voisi mahdollisesti - jos ei ehkäistä niin - ainakin lieventää paikallisia jännitteitä ja kolonialististen asetelmien uudelleentoistamista.

Osa haastateltavista pyrki myös parantamaan huonoa tietoisuutta poronhoidosta ja saamelaisista. Per-Henrik ja Mia Vasara olivat turistien kanssa tekemisissä ja veivät omalta osaltaan tietoa

---

<sup>76</sup> Ruokangas, 2020.

saamelaisuudesta ja poronhoidosta. Mia Vasaran kokemuksia turisteille tiedottamisesta ei kuitenkaan valitettavasti ehditty saada talteen.

*Oon kertonu nämä vuoden hommat, mitä on. Mulla on semmonen pikku video, missä on kuvia, jossa on kerrottu nää meidän päätapahtumat ja matkailuporon kouluttamisesta. -- Sitten mie näytän näitä meiän saamen asuja. Kerron sitten, mitkä on nämä meiän käytännöt niitten pukemisessa. -- Yleensä ihmiset on tykännyt jutustelusta varsinkin nämä ei-jouluturistit. (Haastatteluaineisto, KAA.A33.1.3.*

*Per-Henrik Tornensis)*

Per-Henrikillä oli erilaisia turisteja. Jouluturistit olivat usein kiinnostuneita talvesta, poroista ja joulun vietosta ja vähemmän alkuperäiskansakysymyksistä. Pääosa Tornensisten turisteista myös koostui ulkomaalaisista turisteista, joiden pohjatieto saamelaisasioista oli usein nolla. Tyhjään tauluun oli helppo raapustaa tietoa ilman, että jo olemassa olevia ennakko-oletuksia tarvitsisi alkaa purkamaan.

Tiivistetysti voidaan sanoa, että poronhoitajien kannalta tärkeitä asioita olivat: **konfliktit ei-poronhoitajien kanssa, laidunnusalueiden pieneneminen** muun kilpailevan maankäytön takia, **metsästysturismi, valtion poronhoitopolitiikka** sekä **ilmastonmuutos** ja sen vaikutukset poronhoitoon.

Tulkitsen, että näistä asioista tulisi myös tiedottaa enemmän, vaikken tätä suoraan poronhoitajilta kysynytään. Poronhoitajat nimittäin ottivat meidät tutkijat mielellään vastaan ja osa alkoi kertoa heitä painavista asioista jo ennen kuin olimme ehtineet kunnolla esitellä itsemme ja aloittaa nauhoituksen. Haastateltavilla tuntui olevan myös näkemys, että tutkijat ja päätöksentekijät olivat harvoja, jotka kykenevät vaikuttamaan poronhoidon eduksi. Kaikki vaikuttivat olevan sitä mieltä, että poronhoitajat ja heidän äänensä tulisi saattaa parempaan tietoisuuteen.

Esittelin myös haastateltaville suunnitelmani viedä tietoa saamelaisuudesta pelin kautta, johon haastateltavat suhtautuivat positiivisen kiinnostuneesti. Poronhoitajien kulttuurin, ongelmien ja näkemysten esiin tuominen on tärkeää myös siksi koska, kuten haastateltavat asian esiin toivat, porosaamelaisuus - varsinkin Enontekiön alueen - on se saamelaisen kulttuurin osa-alue, joka jää usein paitsioon.



### 3. EETTISET JA KÄYTÄNNÖN KYSYMYKSET

#### 3.1. Käytännön kysymykset pelisuunnittelussa

Olen kerännyt Käsivarren porosaamelaisten, giekulaisten ja Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston näkemyksiä saamelaisesta pelisuunnittelusta opinnäytetyöni lisäksi myös siksi, että tarkoitukseni on ollut työstää oma saamelaisnäkökulmat huomioiva ja saamelaisuudesta tietoa lisäävä peli. Tässä kappaleessa reflektoin omia kokemuksiani saamelaisen pelisuunnittelun toteuttamisesta käytännössä. Pelini, jota reflektoin, on *Käsivarren porokeisari - Giehtaruohtasa Boazokeisár*. Saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyvistä pelisuunnittelun käytännön kysymyksistä käsittelen tässä 1) aiheenvalintaa ja pelimekaniikkojen muodostamista, 2) halutun sanoman tai arvon sisällyttämistä peliin sekä 3) kohdeyleisön valintaa ja pelin taloudelliseen kannattavuuteen liittyviä kysymyksiä. Pelimekaniikoilla tarkoitan pelin sääntöjen, pelin elementtien ja pelaajan valinnanvapauksien muodostamaa pelin toimivuutta<sup>77</sup>.

##### 3.1.1. Pelin aihepiirin ja pelimekaniikkojen valinta

Giehtaruohtasa Boazokeisár on neljän hengen pelattava lautapeli, jossa pelaajat pelaavat Käsivarren paliskunnan siidoilla eli porokylillä. Pelattavia porokyliä ovat siis Raittijärvi, Gova-Labba, Vasara ja Palojärvi. Pelissä pelaajat ohjaavat pelilaudalla poronhoitajiaan, jotka pyrkivät kasvattamaan porokarjaansa keräämällä pelilaudalta sinne ilmestyviä jäkälänappuloita<sup>78</sup> ja välttämällä porojen ja petojen yhteen törmäyksiä pelilaudalla. Samalla peli tuo pelaajille vastaan erinäköisiä sattumia ja tapahtumia, jotka vaikuttavat peliin. Pelaajat pyrkivät selviytymään muuttuvissa Käsivarren olosuhteissa ja pitämään porokarjansa hengissä. Voittaja on pelaaja, jolla on pelin päättyessä elossa eniten poroja.

Päädyin työstämään porosaamelaisteemaista peliä siitäkin huolimatta vaikka giekulaiset olivat haastattelussa puhuneet poronhoitoon fokusoitumisen vaaroista toistaa jo olemassa olevia stereotypioita saamelaisista vain poronhoitajina. Olin itsekin ollut aluksi heidän kanssaan samoilla linjoillaan, kunnes osallistuin vuonna 2020 Kilpisjärven kenttäkurssille. Kenttäkurssilla tutustuin uudella tavalla paikalliseen porosaamelaiskulttuuriin ja siihen liittyviin ilmiöihin. Enontekiön alueen porosaamelainen kulttuuri vaikuttaisi usein jäävän vähälle huomiolle, ja diskurssit poronhoidosta vaikuttaisivat olevan monesti negatiivissävytteisiä. Lisäksi poronhoitajat toivat esiin lukuisia

---

<sup>77</sup> Vrt. Järvinen, 2008.

<sup>78</sup> Jäkälänappuloilla kuvataan pelissä pelkistetysti kaikkea poron ruoaksi käyttämää kasvillisuutta.

ongelmia, joiden parissa he joutuvat painimaan. Koin, että giekulaisten varoituksista huolimatta juuri tästä saamelaiskulttuurin osa-alueesta olisi hyvä lisätä tietoa ja herätellä ihmisten kiinnostusta aiheeseen. Mikäli pelkästään giekulaisia ja nuorisoneuvostoa olisin kuunnellut pelisuunnittelussani, olisi ensimmäinen saamelaisteemainen peliprojektini ollut todennäköisesti jotain aivan muuta kuin Giehtaruohtasa Boazokeaisár.

Lisäksi, giekulaisten, nuorisoneuvoston ja Käsivarren porosaamelaisten näkemykset siitä, mistä asioista pitäisi tiedottaa erosivat paikoin toisistaan ja vaikuttikin siltä, että saamelaisuudessa on hyvin paljon eri osa-alueita, joista pitäisi haastateltavieni mukaan lisätä tietoa. Heräsi kysymys, miten toteuttaa peli, joka kykenisi esittämään saamelaisuutta holistisesti huomioiden kulttuurin kirjon mahdollisimman moninaisesti? Onko tällaista edes mahdollista käytännössä työstää? Pelkona oli, että mikäli pelisuunnittelussa olisin yrittänyt toteuttaa kaikki haastateltavien toiveet, olisi pelistä voinut tulla sekava, eikä eri teemoja olisi voitu käsitellä kuin vain ylimalkaisella tasolla.

Tässä vaiheessa muistin taannoinen giekulaisten ryhmähaastattelun, jossa eräs haastateltava mainitsi puoliksi vitsinomaisesti, että minun tulisi tehdä useampi peli, koska ryhmähaastattelussa tuli ilmi niin monta eri tiedotettavaa asiaa. Sen sijaan, että pohtisin, minkä aihepiirin saamelaisuudesta valitsen pelini teemaksi, lähdin ajattelemaan ennemminkin, mistä aihepiiristä haluaisin aloittaa pelisuunnittelun. Pelejä tulisi tehdä useampi, jolloin eri aihepiirejä ja niiden pelillistämistä voitaisiin kokeilla.

Käsivarren porosaamelaista kulttuurista halusin kuitenkin pelisuunnittelutyöni aloittaa, koska 1) se oli syksyisen kenttäkurssin myötä ollut tuoreena mielessäni, 2) se on saamelaiskulttuurin osa-alue, jonka ääni ei kuulu ja 3) se on yksi tapa, jolla uskon voivani tieteilijänä auttaa haastattelemiani Käsivarren porosaamelaisia.

Toisaalta, mainittakoon myös, että pelisuunnittelu ei aina etene, niin, että pelisuunnittelija päättää ja perustelee itselleen, mistä asiasta hän lähtee tekemään peliä. Opettajani Jussi Autio Oulun yliopiston *Pelisuunnittelu- ja käsikirjoittaminen* -kurssilla on luennoillaan useaan otteeseen ohjeistanut, ettei pelisuunnittelua välttämättä tulisi aloittaa tarinan kehittämisellä. Sen sijaan pelisuunnittelu tulisi lähtökohtaisesti aloittaa pelimekaniikkavetoisesti.<sup>79</sup> Tämä johtuu siitä, että mikäli peliin kehitellään ensin tarinamaailma tai aihepiiri, johon peli on sidottu, rajoittaa se sitä, minkälaisia pelimekaniikkoja tarinan tai aihepiirin esittämiseen voidaan soveltaa. Toisaalta Aution painotus pelimekaniikkavetoisuuteen saattaa selittyä sillä, että Autio on itse melko bisnesorientoitunut pelisuunnittelija, eikä popularisorientoitunut pelisuunnittelija, kuten itse olen.

---

<sup>79</sup> Autio, 2020.

Pelimekaniikkavetoisuudelle on kuitenkin hyvät perusteet. Peli ei ole kirja, jossa asia voidaan ilmaista lukijalle suoraan tekstimassan muodossa, vaan peli rakentuu tekemiselle. Pelaaja tekee pelissä pelin sääntöjen ja pelin antamien mahdollisuuksien puitteissa jotain, ja tuo tekeminen tulisi olla pelaajalle mieluista. Jos pelimekaniikat eivät toimi, on samantekevää, millaisen tarinan ja aihepiirin ympärille peli on rakennettu, sillä huonossa pelissä viestit tuskin tulevat menemään pelaajalle perille.

Toisaalta vaikka pelialalla mekaniikkalähtöisyys on perusteltua, on kuitenkin pelifirmoja, jotka etenevät pelisuunnittelussa tarinalähtöisesti, luoden tarinan ja viestien välittämistä tukevat pelimekaniikat vasta jälkeenpäin<sup>80</sup>. Popularisoivissa peleissä - varsinkin mikäli etukäteen on tiedossa välitettävä sanoma - tällainen lähestymistapa voi olla oleellisempi, kuin pelimekaniikkalähtöinen lähestymistapa.

Käytännössä oma pelisuunnitteluni oli jotain mekaniikkalähtöisyyden ja tarinalähtöisyyden välimaastossa liikkumista. Tällainen hybridilähestymistapa oli mahdollista, sillä haastateltavani olivat antaneet minulle lukuisia pelillistettäviä aihepiirejä, joista voisin valita sopivimman. Pyörittelin mielessäni eri aihepiirejä ja pohdin pelaamieni lauta- ja korttipelien eri mekaniikkoja, joita voisin yhdistellä ja soveltaa johonkin haastateltavien esiin tuomaan aihepiiriin.

Pelisuunnittelussa ei itseasiassa ole tavatonta muokata ja yhdistellä jo olemassa olevien pelien pelimekaniikoita. Pelaajan kannalta onkin helpompi opetella peli, jos siinä on jotain tuttuja elementtejä hänen aikaisemmin pelaamistaan peleistä, kuin opetella mekaniikoiltaan kokonaan uusi peli. Tämä kuitenkin tarkoittaa sitä, että esimerkiksi Giehtaruohtasa Boazokeaisárin pelimekaniikkojen kehittämiseen vaikutti vahvasti se, millaisia pelejä olin aiemmin pelannut<sup>81</sup>. Saamelainen pelisuunnittelu rajautuu siis aihepiiriltä saamelaisuuteen, mutta pelimekaniikkoihin vaikuttaa pelisuunnittelijoiden omat kokemukset ja mieltymykset eri peleissä sovelletuista mekaniikoista. Yhden pelisuunnittelijan työstämä peli voi siis olla täysin erilainen, kuin toisen pelisuunnittelijan peli, vaikka molemmat pelisuunnittelijat pohjaisivat pelinsä saman aihepiirin ympärille.

### **3.1.2. Informaation upottaminen peliin**

Aihepiirin ja pelimekaniikkojen päättämisen jälkeen aloin suunnitella pelikarttaa. Tärkeää oli saada peli nopeasti testipelattavaan kuntoon, jotta pelin mahdolliset puutteet voitaisiin huomata aikaisessa vaiheessa. Tässä vaiheessa graafinen suunnittelu ei ollut vielä oleellista, vaan netistä löydetty suuntaa

---

<sup>80</sup> Esimerkiksi *A Sharp LLC* on yksi tarinavetoisia pelejä työstävä pelifirma. Ks. Dunham, 2019.

<sup>81</sup> Käsivarren porokeisari on pelimekaniikoiltaan yhdistelmä ainakin Greenland- ja Arkham Horror -lautapelejä.

antavat kuvat ja kartat ja niiden karkea muokkaaminen riittäisivät testipelatukseen. Lopullisen graafisen ilmeen voisi luoda vasta sitten, kun peli on pelattavuuden ja tiedottamisen suhteen testipeleissä todettu toimivaksi.

Pelikartassa eri peliruudut ovat Käsivarren paikkoja. Peliruutuja työstäessä päädyin kirjoittamaan niille niiden saamenkielisiä paikannimiä, sillä tällä tavalla pystyin saamelaistamaan pelin terminologiaa. Terminologiavalinnan ajattelin palvelevan hyvin giekulaisten ja nuorisoneuvoston toiveita. Saamelaisen terminologian suosiminen on tärkeää myös muista syistä: Vaikka Käsivarressa paikannimet on merkitty karttoihin suomeksi ja saameksi, on muualla maassa usein tilanne se, että alkuperäiset saamenkieliset paikannimet on käännetty suomeksi, jolloin myös paikannimien historiallisia ja kulttuurisia merkityksiä on kadonnut.

Vallitsemalla pelin terminologiseksi kieleksi saamen, pystyy pelisuunnittelija siis omalta osaltaan tukemaan kieleen kytköksissä olevien kulttuuristen ja historiallisten merkitysten muistamista. Haittana tällaisessa kielivalinnassa puolestaan voi olla, että Käsivarren suomenkielisille paikannimille tottuneemmat pelaajat eivät välttämättä ymmärrä, mikä paikka on kyseessä. Käsivarren kartta pelilautana kuitenkin auttaa pelaajaa arvaamaan, mikä suomenkielinen paikka voisi olla kyseessä.

Sen sijaan, että Giehtaruohtasa Boazokeaisárin pelikartassa Käsivarren ulkopuoliset paikat olisivat valkoiset, pelikarttaan olisi mahdollista lisätä myös alueita Norjan ja Ruotsin puolelta, mutta pelaajat eivät voisi mennä kyseisille alueille. Tällä tavalla voitaisiin saada pelaajalle Saamenmaan ja rajasulkujen käsitettä avattua ja vastattua eritoten nuorisoneuvoston toiveisiin.

Varsinainen informaatioisältö Käsivarren porokeisarissa piilotettiin Greenland -pelin tyyliin pelin pakkakortteihin. Yksi pelikierron vuosi on poronhoidon vuosi, joka koostuu pelissä neljästä eri vuodenaikasta alkaen kesästä ja päättyen kevääseen, kun uudet vasat syntyvät. Jokaisena vuodenaikana nostetaan yksi vuodenaikakohtainen pakkakortti. Pakkakortit kertovat, minne pelilaudalle ilmestyy petoja ja ruokaa poroille ja mitä poronhoitoon vaikuttavia tapahtumia kunakin vuodenaikana ilmenee. Nostetuissa pakkakorteissa ilmenee pelimekaniikkaan vaikuttavat muutokset, mutta myös muutoksia taustoittavat faktapohjaiset maustetekstit.

**Riekonpyyntisesonki (syksy)**  
**@Aillahasvärri, Roahppi, Darvatvärri**  
 Jos porojasi on ym. alueella, jää tokka tasaisesti lähialueille.  
*Syksyisin Käsivarteen saapuu riekonpyyntäjiä, joiden metsästyskoirat voivat hyökätä porojen kimppuun. Puuttomalla tunturialueella porotokat hajoavat tehokkaasti ja laidunnus häiriintyy. Poronhoitajat tämä tietää myös ylimääräistä paimennustyötä.*  
**Poroerotukset:** 1 poro → 1 raha.  
**Peto @ Doaresatnu**  
**Jäkälä x5 @ Darvatvärri, Ropinsalmi, Kilpisjärvi**

**EU:n lihashygieniädirektiivi (syksy) (pysyvä kortti)**  
**@Raittijärvi, Ropinsalmi ja Gulddän**  
 Pelaajan tulee jatkossa palmentaa rahaksi muutettavat porot ym. paikkoihin syksyisin.  
*EU:hun liittyminen muutti poronhoitoa. Porot tuli nyt teurastaa sertifioituissa teurastamoissa. Poroerotuspaikoilta porot lastataan rekkeihin ja kuljetetaan teurastamoihin. Poronhoitajille muutos lisäsi kuluja kuljetuksista ja teurastuksista.*  
**Poroerotukset:** 1 poro → 1 raha.  
**Jäkälä x2 @ Aillahasvärri, Gárasawon, Bålojärvi**

**Lumimyrsky (talvi)**  
 -2 liikkumista pelialueella tämän vuoron aikana.  
*Ilmastonmuutos on pahentanut tuulia ja talvimyrskyjä. Huonossa näkyvyydessä poronhoitajien on vaikea suunnistaa maastossa muistin tai edes kartan avulla. Tuulet vaikeuttavat myös porojen jäkälän saantia talvella.*  
**Porojen ylläpito:** Maksa kassaan 1 jäkälä per. poro, jonka omistat.  
**Peto @ Hältti**  
**Jäkälä @ Ropinsalmi, Roahppi, Bearajärvi**

Kuva 6: Giehtaruohtasa Boazokeaisár -pelin prototyypin pakkakortteja.

Yllä olevien pakkakorttien kautta informaatiota välitetään mm. metsästysturismin ja EU:hun liittymisen vaikutuksista poronhoitoon. Tällainen on helpohko tapa tuoda informaatiota, sillä pelikortteihin on mahdollista upottaa välitettävä viesti tekstimassana. Pelaajan voi olla hankala sivuuttaa informaation sisältöä, jos se on sidottu osaksi pelimekaniikkaa. Lisäksi tällöin yhdistyy myös tekemällä oppiminen - informaatio on kytköksissä siihen, mitä pelaaja pelissä tekee. Pelissä pärjäämisen kannalta pelaajan on hyvä tuolloin myös sisäistää haluttu informaation sisältö. Harmillisesti pakkakortteihin mahtuu kuitenkin vain rajallinen määrä tekstiä ja mausteteksteihin käytettävät sanat onkin valittava huolella.

Tekstimassan ja pelimekaniikkojen muutosten lisäksi pelaajaa voidaan informoida myös, sillä minkälainen kokonaisvaltainen vaikutelma tälle jää pelikokemuksesta. Testipelasin itse Giehtaruohtasa Boazokeaisária kihlattuni kanssa 10.11.2020. Aloitimme pelin kumpikin kymmenellä porolla. Kahden poronhoitovuoden jälkeen meillä oli yhteensä enää vain 7 poroa jäljellä. Pedot verottivat porojamme paljon ja mikäli olisimme pelissä kilpailleet hankaloittaen toistemme pelissä menestymistä, olisimme varmaan olleet huomattavasti porottomampia pelin päättyessä. Vaikka pelissä asiaa ei suoraan ilmaistaisikaan, välittyisi pelaajalle todennäköisesti edellä mainitusta skenaariosta vaikutelma, ettei poronhoito ole pelkästään - tai ehkä ollenkaan - ekspansiivista, vaan selviytymistaistelua muuttuvia olosuhteita ja petoja vastaan.

Saamelaisessa pelisuunnittelussa onkin hyvä pitää mielessä, millaista peliä on laajemmalti tarkasteltuna tekemässä, sillä pienet ja yksittäiset pelimekaniikan palaset antavat oman vaikutuksensa siihen, minkälaisia mielikuvia pelaajalle pelistä kokonaisuutena jää. Pelin yleiskuvaa voi olla kuitenkin hankala määrittää ennen kuin pelin prototyyppiä on testipelattu lukuisia kertoja.



Kuva 7: Etnisyyden graafista kuvantamista 1200-luvun Grönlantiin sijoittuvassa Greenland -korttipelissä (toinen painos). Korteissa kuvattuna Thulen -kulttuurin edustajia eli nykypäivän inuiittien esivanhempia. Kuva: Janne Mustonen.

Myös visuaalisella ulostulolla voidaan vaikuttaa mielikuviiin. Esimerkiksi Greenland -pelissä pelikortteihin oli kuvitettu etnisiä ryhmiä vaatteineen ja fysiologisine ominaisuuksineen, sekä kuvattu eri artefaktien ulkonäköä. Graafisella ulosannilla voidaan vaikuttaa pelaajan kokemuksiin siitä, miltä jokin asia näytti tai tuntui.

Visuaalisessa viestinnässä on kuitenkin omat rajoitteensa. Olin esimerkiksi itse suunnitellut alun perin Giehtaruohtsa Boazokeaisárin pelinappuloihin kuvan porosta, mutta koska pelinappulat ovat pieniä, olisi monimutkainen kuvio sekoittanut kokonaisuutta, ottaen huomioon, että pelinappuloihin tulisi mahtua myös muuta informaatiota kuten numeroita. Näinpä kokonaisen poron sijaan, kaiversin fimomassasta muovailemiini pelinappuloihin yksinkertaiset poronsarvikuviot. Tässä tapauksessa visuaalisen vaikuttamisen oli joustettava pelin sujuvuuden edessä. Toisaalta monimutkaiset graafiset kuviot nostattavat myös kuvituskustannuksia. Saamelasteemaisessa popularisoivassa pelisuunnittelussa lieneekin tärkeää ajatella, kuinka pelkistetyllä kuvituksella pelisuunnittelija voi saada halutut mielikuvat välitettyä pelaajalle.

Pelisuunnittelija on kuitenkin harvoin pelin kuvittaja itse, vaan tätä tarkoitusta varten palkataan usein graafikko. Näinpä kommunikaatio pelisuunnittelijan ja graafikon välillä nousee avainasemaan. Onko graafikolla sama visio pelistä kuin pelisuunnittelijalla? Entä onko graafikko perehtynyt saamelaiskysymyksiin? Saamelaisessa pelisuunnittelussa helpointa voikin olla palkata tehtävään saamelainen tai saamelaiskysymyksiin perehtynyt graafikko tai taiteilija, jotta misrepresentaatioiden välittämiseltä kuvituksen kautta välttyttäisiin.



Kuva 8: Pelinappuloiden maalausta Käsivarren porokeisari -pelin prototyyppiin. Kuva: Janne Mustonen.

Lisäksi yksi tapa välittää viestejä pelaajalle voi olla myös immersio. Immersiossa on kyse upottautumisesta nautittavaan mediaan, oli kyseessä sitten, kirja, peli tai elokuva<sup>82</sup>. Tiedottamisen kannalta oleellisia kysymyksiä immersiossa on, millaiseen pelimaailmaan ja kenen saappaisiin pelaaja uppoutuu. Giehtaruohittasa Boazokeaisárisa immersoidutaan poronhoitajan asemaan, jossa oma ja porojen selviytyminen ovat vaakalaudalla.

Pelaajan sijoittaminen toisen asemaan voi auttaa tätä hahmottamaan ja ymmärtämään kyseisen hahmon tai ryhmän näkemyksiä ja maailmankuvia. Se on siis yksi tapa, joka mahdollistaa pelaajalle empaattisen oppimisen. Giehtaruohittasa Boazokeaisárisa oli selvää, että halusin pelaajan joutuvan siirtymään porosaamelaisen saappaisiin yhtäältä siksi, että esimerkiksi nuorisoneuvosto oli toivonut peliin saamelaisnäkökulmaa, mutta toisaalta siksikin, koska poronhoitokulttuurien ja kaupungissa asuvien maailmankuvat ovat erkaantuneet paljon toisistaan<sup>83</sup>. Erkaantuminen on osaltaan johtanut siihen, ettei kaupunkilaiskulttuurit ymmärrä poronhoitokulttuuria, mikä voi osaltaan kontribuoida poronhoitoon liittyviin negatiivisiin diskursseihin. Pelini immersio on siis kohdennettu poronhoidosta vieraantuneeseen kaupunkilaispelaajaan, siinä toivossa, että ymmärrystä poronhoitokulttuureista voitaisiin pelin kautta jollain tasolla lisätä ja tätä kautta lievittää poronhoidon ongelmia. Immersio ei välttämättä toimi yhtä lailla poronhoitokulttuurin sisällä olevaan pelaajaan, joka voi kokea, ettei poronhoito pelissä vastaa todellista poronhoitoa.

<sup>82</sup> Adams, 2014: 20.

<sup>83</sup> Ks. Heikkinen, 2002: 305-309.



### 3.1.3. Kohdeyleisön valinta ja rahallinen hyötyminen

Taloudellisen voiton tavoittelu - tai vähintäänkin nollatulokseen pääseminen - on oleellista työstettäessä popularisoivia pelejä. Näin ollen saamelaisteemaisten popularisoivien pelien suunnittelijan tulee vähintäänkin pohtia, minkälaisen kohdeyleisön hän on pelilleen kaavaillut; toisin sanoen, ketkä pelin tulevat mahdollisesti ostamaan?

Kohdeyleisöjä pohdiskeltiin myös giekulaisten kanssa käymässäni workshopissa. Informaation tarpeen kannalta tärkeiksi kohdeyleisöiksi nousivat valtaväestö, saamelaiset itse, turistit ja erityisesti nuoriso. Pelisuunnittelussa on kuitenkin huomioitava, että informaation tarpeen kannalta tärkeä kohdeyleisö ei välttämättä ole tärkeä kohdeyleisö taloudellisen voiton tavoittelun kannalta. Uppsalan yliopiston pelitutkija Ernest Adams toteaa laskuesimerkissään vähittäiskauppaan menevistä peleistä seuraavasti:

*; -- mikäli asiakas maksaa pelistä 50 €, jää painatus- ja valmistuskustannusten jälkeen tästä rahasta julkaisijalle voittoa yleensä noin 10 €. Julkaisija puolestaan maksaa pelin suunnittelijalle tavallisesti noin 10–15% saamastaan voitosta, eli noin 1–1,5 € myytyä peliä kohden. -- (suom. Janne Mustonen)<sup>84</sup>.*

Jos saamelaisteemaisia popularisoivia pelejä työstävän on tarkoitus myös elättää itsensä pelisuunnittelulla, pelejä tulisi saada myytyä suuria määriä. Adamsin mainitsema 1–1,5 €:n pelikohtaiset voitot ovat suuria, jos peliä saadaan myytyä kymmeniä-, ellei jopa satojatuhansia kappaleita. Näin suurista myyntimääristä puhuttaessa pelin kannattava kohdeyleisö tuskin siis pystyy olemaan pelkästään Suomessa asuvat saamelaiset.

Lisäksi saamelaiset ovat muiden kansojen tapaan kansana heterogeeninen, ja ei ole mitenkään realistista ajatella, että olisi mahdollista tehdä peli, joka kelpaisi jokaiselle eri taustoista tulevalle ja mieltymykset omaavalle saamelaiselle. Pelin kohdeyleisön tulisikin koostua jollain lailla samankaltaisista tai samat intressit omaavista yksilöistä, jotka pelisuunnittelija tuntee kyllin hyvin, ja osaa suunnitella kyseistä kohdeyleisöä parhaiten miellyttävän ja palvelevan kokonaisuuden. Näin ollen, vaikka pelin olisi tarkoitus lisätä myös saamelaisten itsensä tietoa omista historioistaan - kuten haastatteluissa tuotiin esille -, on tärkeää, että pelin kohdeyleisö on taloudellisesti tarpeeksi kattava. Saamelaisten lisäksi saamelaisteemainen peli onkin järkevä suunnata myös muille kohderyhmille, kuten valtaväestöille. Opetuspelit, joiden tarkoitus ei ole tuottaa voittoa ovat asia erikseen.

---

<sup>84</sup> Adams, 2014: 114.



Koska kohdeyleisöä ei popularisoivissa peleissä voi tehdä pelkän pelaajan etnisyyden perusteella, tulee pelisuunnittelijan pohtia pelaajien motivaatioita ja sitä kautta suunnata peli oikealle kohderyhmälle. Peliyhtiö Quantic Foundry on empiirisen aineistonsa pohjalta luokitellut erilaisia pelaajia näiden motivaatioiden perusteella<sup>85</sup>.

Quantic Foundry luokittelee eri pelaajamotivaatiot kuuteen eri pääluokkaan: toiminta (action), sosiaalisuus (social), huippusuorittaminen (mastery), kehittäminen ja saavutukset (achievement), immersio (immersion) ja luovuus (creativity).

Toimintamotivaatio on pelaajilla, jotka nauttivat nopeatempoisista ja jännittävistä peleistä. Sosiaalisen motivaation omaavat pelaajat puolestaan hakeutuvat pelien ääreen, joissa yhdistyy vahva vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa. Huippusuorittamismotivaatio on pelaajilla, jotka pitävät haasteista ja strategiasta peleissä. Kehittäminen ja saavutukset -motivaatio löytyy sen sijaan pelaajilla, jotka haluavat suorittaa pelin kaikki tehtävät kauttaaltaan läpi. Immeriso -motivaatio on pelaajilla, jotka haluavat uppoutua pelimaailmaan unohtaen pelin ulkopuolisen maailman. Luovuusmotivaatio taas löytyy pelaajilta, jotka haluavat peleissä paljon vapauksia esimerkiksi pelihahmon luomiseen ja pelimaailman tutkimiseen liittyen. Nämä pelaajamotivaatiot ovat löydettävissä pelaajilta etnisyyteen katsomatta. Pelisuunnittelijan tuleekin pohtia, minkä motivaation omaaville pelaajille hän pelejään suunnittelee.

Adamsin mainitsema vähittäismyynti on vain yksi keino myynnin ja rahallisen tuoton kannalta. Lisäksi Adamsin esimerkkinä toimii virtuaaliset konsolipelit, joiden valmistuskustannukset ovat suurempia kuin esimerkiksi korttipelien<sup>86</sup>. Vähittäismyyntiin lisäksi myös muita markkinointi- ja rahoituskanavia on, kuten pelien joukkorahoitukset, digitaalinen jakelu verkossa, ja mainosten upottaminen peliin. Lauta- ja korttipelien tapauksessa näistä kuitenkin kaikki eivät ole mahdollisia. Yllä mainituista lautapelikontekstiin voisi soveltua lähinnä joukkorahoitus, jossa tulevaa kohdeyleisöä pyydetään maksamaan pelistä etukäteen, jolloin pelisuunnittelija saa taloudellisia hyötyjä jo pelisuunnitteluvaiheessa. Joukkorahoitus kuitenkin vaatisi tehokkaan mainoskampanjan sijoittajien - eli pelaajien - vakuuttamiseksi, mikä voi monesti olla korkeana kynnyksenä pelisuunnittelijalle.<sup>87</sup>

Popularisoivia lautapelejä suunnittelevan pelisuunnittelijan voikin olla järkevämpi taloudellisen voiton tavoittelun kannalta työstää useampia pelejä. Autio<sup>88</sup> on todennut, että mikäli lautapeleillä pelisuunnittelija haluaa elantonsa saada, tulisi hänen työstää vuoden aikana noin 10–12 peliä, mikä

---

<sup>85</sup> Quantic Foundry, 2017.

<sup>86</sup> Autio, 2020.

<sup>87</sup> Adams, 2014: 117.

<sup>88</sup> Autio, 2020.

siis tarkoittaisi yhtä uutta peliä kuukaudessa. Vauhti on hurja, eikä siihen moni välttämättä pystykään. Autio kuitenkin toteaa, että tällaiseen lautapeliä massatuotantoon perustuva strategia pohjautuu osin ajatukselle, että kaikki valmistetuista peleistä tuskin tulevat menestymään, mutta joku peleistä voi ylittää suurempaan menestykseen ja rikastuttaa pelisuunnittelijan. Lisäksi useita pelejä lyhyessä ajassa työstävä pelisuunnittelija niittää paljon mainetta ja tulee helposti tunnetuksi, mikä on todennäköisesti eduksi myös tulevien pelien markkinoinnille.

Lautapeli- ja korttipeliä nopeaan tuotantoon perustuva pelisuunnittelustrategia voisi soveltua hyvin myös saamelasteemaisten fyysisten pelien suunnitteluun, sillä 10 saamelasteemaista popularisoivaa peliä vuodessa tarkoittaisi, että tietoa saamelaisista tulisi lisättyä varsin tehokkaasti. Olosuhteissa, joissa saamelasteemaisia lautapelejä ei entuudestaan juurikaan ole, tällainen saamelaispeliä tuleminen olisi ennennäkemätöntä. Se olisi myös tapa tiedottaa vaikkapa kaikista haastateltavieni mainitsemista teemoista, sillä yhteen teemaan pystyttäisiin tarkemmin perehtymään yhdessä pelissä sen sijaan, että pelisuunnittelija yrittäisi saada käsiteltyä kaikki lukuisat teemat yhdessä pelissä.

### **3.2. Eettiset kysymykset saamelaisessa pelisuunnittelussa**

Alkuperäiskansateemaiseen pelisuunnitteluun liittyy myös eettisiä kysymyksiä. Alkuperäiskansa- ja vähemmistökysymysten käsittelyyn pelisuunnittelussa, on tehty myös eettisiä ohjeistuksia, joita löytyy myös aikaisemmasta tutkimuskirjallisuudesta<sup>89</sup>. Näissä ohjeistuksissa todetaan, että hyvin toteutetussa pelisuunnittelussa mahdollisuutena on lisätä pelaajien ja pelisuunnittelijoiden ymmärrystä eri kulttuureista. Ohjeistuksissa mainitaan mm. konsultoinnin ja osallistamisen tärkeydestä, joita käsitellen tarkemmin seuraavissa saamelaisen pelisuunnittelun eettisiin kysymyksiin liittyvissä kappaleissa. Käsittelen kappaleissa myös muita kysymyksiä, kuten rahallista hyötymistä saamelaisessa pelisuunnittelussa.

#### **3.2.1. Onko pelisuunnittelussa eettisesti hyväksyttävää hyötyä rahallisesti saamelaisista?**

Taloudellisen hyödyn tavoitteluun saamelaisuutta representoimalla liittyy eettisiä kysymyksiä. Nämä eivät ole uusia kysymyksiä, sillä esimerkiksi monet Saamenmaalla toimivat turismiyrittäjät pyrkivät hyötymään taloudellisesti saamelaisuuden representoinneilla<sup>90</sup>. Ongelmana edellä mainituissa on

---

<sup>89</sup> Esim. Flanagan & Nissenbaum 2014; Sandoval et. al. 2016.

<sup>90</sup> Esim. Rasmus & Paltto, 2018.

usein se, että representaatiot eivät aina ole saamelaislähtöisiä tai palvele saamelaisten etuja. Pahimmassa tapauksessa saamelaisuutta representoidaan saamelaisille haitallisesti ja toiminnasta saadut rahalliset hyödyt valuvat muiden kuin saamelaisten taskuihin. Myös pelisuunnittelussa vastaavaan tilanteeseen voidaan päätyä, mikäli eettiset kysymykset jätetään huomiotta.

Etenkin kaupalliset pelit, joiden pääasiallinen tarkoitus ei ole tuoda tietoa saamelaisuudesta, ovat alttiita saamelaisuuden haitalliseen hyödyntämiseen. Kaupallisen pelin suunnittelijalla tulisi eettiset epäkohdat välttääkseen olla entuudestaan jotkin perustiedot saamelaisesta kulttuurista, mikä ei aina ole todennäköistä ottaen huomioon yleisen tiedonpuutteen saamelaisista.

Popularisoivissa peleissäkään nämä kysymykset eivät ole täysin häipyneet. Mikäli popularisoiva peli esimerkiksi epäonnistuisi tiedon lisäämisessä/viemisessä, mutta menestyisikin pelin markkinoinnissa ja tuottaisi miljoonavoitot pelisuunnittelijalle, voisi tilanne olla vähintäänkin arveluttava. Kyseisessä esimerkkitilanteessa saamelaiset eivät toki misrepresentaatioita kokisi, saati mitään häviäisi, mutta pelisuunnittelija hyötyisi valtavasti. Tulisiko tuolloin tuottoja jakaa myös saamelaisille? Jos kyllä, niin kenelle? Järkevin optio voisi olla jokin saamelaisten edustustaho tai ne haastateltavat tai yhteistyökumppanit, joilta tietoa peliin ammennettiin, joskaan mikään laki tuskin tällaista vaatisi. Popularisoiva peli, joka onnistuu tiedon välittämisessä, on kuitenkin asia erikseen.

Vaikka peli tuottaisi voittoa pelisuunnittelijalle, voi saamelaisille todennäköisesti olla arvokkaampaa tiedon lisääminen kuin satunnaisiin rahallisiin voittoihin osalliseksi pääseminen. Tieto on ylisukupolvista ja kohennettu tietoisuus saamelaiskysymyksistä vaikuttaa myös pitkälle tulevaisuuteen, siinä missä peleistä saadut rahalliset tuotot ovat - ainakin Saamelaiskäräjien kaltaisten suurten valtion rahoittamien organisaatioiden joukossa - hetkittäinen pisara meressä muiden tulonlähteiden joukossa. Se, kuka määrittelee, olivatko pelin representaatiot onnistuneita, on kuitenkin hyvä kysymys. Lisäksi on myös aina tapauskohtaisesti harkittava, milloin rahallisten tulojen jakaminen osallistettavien tai konsultoitavien saamelaisten kesken on paikallaan. Universaaleja ohjeistuksia aiheesta on vaikea luoda, sillä peliprojektit voittoineen, representaatioineen ja osallistavuuden tason suhteen vaihtelevat.

Olivat representaatiot onnistuneita tai ei, pelisuunnittelu ei ole ilmaista. Se vie pelisuunnittelijalta resursseja vähintäänkin ajan muodossa. Tehdystä työstä puolestaan kuuluu saada palkka. Pelkästään vapaaehtoistyön varaan saamelaista pelisuunnittelua tuskin voidaan jättää. Ehkäpä keskeinen kysymys lieneekin, mikä on tuotetun/välitetyn tiedon ja representaatioiden suhde pelistä saatuun rahalliseen hyötyyn.

### 3.2.2. Kulttuurinen omiminen ja sen ehkäisy pelisuunnittelussa

Saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyy oleellisesti myös eettiset kysymykset kulttuurisesta omimisesta. Kulttuurinen omiminen ja lainaaminen ovat toiseen kulttuuriin kuuluvien symbolien tai ulkoisten piirteiden käyttämistä tilanteessa jossa lainaaja/omija ei ole kyseisen kulttuurin edustaja tai jäsen<sup>91</sup>. Saamelaisessa kulttuurissa tyypillisimpiä omimisen ja lainaamisen kohteita ovat noitarummut symboliikkoineen sekä saamenpuvut eli gáktit. Näiden lainaamista esiintyy usein Lapin matkailussa, jossa saamelaista kulttuuria saatetaan lainaamisen/omimisen kautta representoida eksotisoivasti, epärealistisesti ja saamelaisille haitallisesti<sup>92</sup>. Motiivina on monesti kohdeyleisön eli turistien viehättäminen ja tätä kautta rahallisen hyödyn tavoittelu. Turistit sen sijaan eivät välttämättä osaa kyseenalaistaa matkailuyrittäjien heille esittämiä saamelaisen kulttuurin representaatioita ja todenperäisyyttä, sillä heidän pohjatietonsa saamelaisesta kulttuurista voi usein olla vähäistä.

Huoli kulttuurisesta omimisesta ja saamelaiskulttuurin hyödyntämisestä ulkopuolisten intresseihin on aito. Saamelaiskäräjät vaikuttaisivat kokevan kulttuurisen omimisen ongelmallisena, sillä he ovat julkaisseet saamelaismatkailun hyvät eettiset käytänteet ja ohjeet, jotka on suunnattu matkailuyrittäjille<sup>93</sup>.

Tyypillistä kulttuuriselle omimiselle on, että kulttuuri, jolta lainataan, on usein valtasuhteissa vähemmistöasemassa lainaajaan, kuten esimerkiksi saamelaiset ovat suhteessa valtaväestöihin. Kulttuurista toiseen lainaamista on toki menneisyydessä tapahtunut käytännössä aina kun keskenään erilaiset kulttuurit ovat kohdanneet toisiaan esimerkiksi kaupankäynnin kautta. Nykyisessä globalisoituneessa maailmassa, jossa ihmiset, hyödykkeet ja ajatukset kiertävät nopeasti maapallon laidalta toiselle, myös kulttuurisymbolit ovat alkaneet vaihtaa omistajaa huolimatta niiden maantieteellisestä alkukodista ja siitä, kuinka kaukana lainaaja on lainattavasta. Tästä esimerkkinä intiaanipäähineet naamiaisleikeissä. Intiaanipäähineiden ja muiden vähemmistökulttuurin piirteiden omiminen on monesti viatonta ja pahaa tarkoittamatonta. Tämä ei kuitenkaan poista omimisen ongelmallisuutta.

Ongelmallisuutta lisää, jos lainaaja hyötyy esimerkiksi rahallisesti vähemmistökulttuurin lainaamisesta. Intiaanipäähineiden ja naamiaisleikkien kontekstissa hyötyjänä on pilailupuodin myyjä. Lainajan hyötyessä, lainattu vähemmistökulttuuri saattaa kaupan päälle kärsiä misrepresentaatioista, joita lainauksen yhteydessä saatetaan välittää. Kulttuurinen lainaaminen muotoutuu siis ongelmalliseksi silloin kun lainaamisesta seuraa haittaa lainattavalle ja hyötyjä

---

<sup>91</sup> Humalajoki, 2017.

<sup>92</sup> Rasmus & Paltto, 2018; Kugapi et. al. 2019: 8.

<sup>93</sup> Saamelaiskäräjät, 2020b.

lainaajalle, ja silloin kun lainaamisen kohde on valtasuhteissa marginaalisessa asemassa lainaajaan nähden. Tällöin kyse ei oikeastaan ole enää kulttuurisesta lainaamisesta vaan kulttuurisesta *omimisesta*; sana *lainata* viittaisi suostumuksen saamiseen ja jonkinlaiseen kompensaatioon, kun taas sana *omiminen* viittaa päätökseen toisen omaisuuden haltuunotosta ilman omistajan suostumusta.

Kulttuurinen omiminen voi myös kontribuoida alkuperäiskansan oikeuksien toteutumattomuuteen ja voi edistää alkuperäiskansan assimiloitumista osaksi valtaväestöä. Turun yliopiston John Morton -keskuksen tutkijatohtori Reetta Humalajoen mukaan esimerkiksi sulkapäähineet edustavat Amerikan intiaaneilla kunniaa ja niiden käyttö on omassa kulttuurisessa kontekstissään rajattu vain yhteisön ansioituneimmille yksilöille. Saamelaiskontekstissa sen sijaan gákti ei ole vain vaate, vaan saamelaisille eräänlainen toinen iho, josta voi lukea mm. käyttäjän sosiaalisen statuksen ja suvun kotiseudun. Rovaniemeläinen alppihiihtäjä Tanja Poutiainen pukeutuessaan feikkigáktiin urheilukisojen päätteeksi antoi eräänlaisen arvon alennuksen gáktin kulttuurisille merkityksille ja toiminnallaan hämärsi gáktin merkityksiä ja alkuperäisiä omistajuussuhteita.<sup>94</sup> Saamelainen noitarumpu puolestaan sen mytologisine kuvioineen liittyy saamelaisten esikristilliseen luonnonuskoon. Rumpu oli yhteisön uskonnollisen johtajan - shamaanin - tärkein työkalu.

Gáktille, noitarummulle ja sulkapäähineille yhteistä on, että niillä on oma uniikki merkityksensä niiden alkuperäisessä kulttuurissaan. Omittaessa, nämä merkitykset katoavat tai vähintäänkin hämärtyvät ja esineet muuttuvat kulttuurisista esineistä yhteisön ulkopuolisten kuriositeeteiksi. Kulttuurisessa omimisessa vähemmistökulttuuri menettää siis itseään määrittäviä symboleita valtaväestölle. Kulttuuria määrittävien symbolien siirtyminen kulttuurista toiseen pienentää ja hämärtää lainaajan ja vähemmistökulttuurin välisiä eroja, minkä vuoksi vähemmistökulttuuri voi pitkällä tähtäimellä alkaa sulautua valtaväestöön. Kun kulttuuri sulautuu eli assimiloituu osaksi toista, se myös katoaa eli eliminoiduu.

Omiminen on ongelmallista myös siksi, että se voi antaa assosiaation, että kulttuuri, jolta lainataan, olisi kuollut tai, että lainattavilla symboleilla ei olisi enää elossa olevaa kulttuuria, johon ne kytkeytyvät. Omimisesta voi siten välittyä kuva, että lainattavan kulttuurin symbolit olisivat vapaata riistaa, jota myös muutkin voivat lähteä omimaan. Tällainen voi kiihdyttää kulttuurista omimista myös muissa piireissä.

Assosiaatio, jossa lainattava kulttuuri luullaan kuolleen voi tapahtua helposti silloin, kun lainattava/omittava kulttuuri 1) ei itse kykene tarpeeksi riittävästi tai näkyvästi tuomaan kulttuuriaan

---

<sup>94</sup> Puoskari, 2014.

esille tai 2) ei reagoi tai kykene reagoimaan kulttuuriseen omimiseen/lainaanamiseen kannanottojen muodossa. Kantaa ottamattomuus voi selittyä hiljentämisen diskursseilla.

### **3.2.3. Konsultointi ja osallistaminen pelisuunnittelussa**

Kulttuurista omimista voidaan kuitenkin ehkäistä konsultoinnin ja osallistamisen kautta. Konsultointia ja osallistamista pelisuunnittelussa käsittelen tässä alaluvussa kategorisoimalla pelit kolmeen eri luokkaan niiden osallistavuuden mukaan.

*Luokkaan 1* kategorisoin pelit, joiden käsikirjoitus- ja suunnitteluvaiheessa ei ole konsultoitu pelissä representoitavaa vähemmistökulttuuria. Tässä kategoriassa nähdään usein puhtaasti viihteellisiä pelejä, joiden pääsääntöinen tarkoitus on tuottaa rahallista hyötyä pelialan yrityksille. Taloudellisen voiton tavoittelun maksimoimisessa, kulttuuriset, historialliset, eettiset ja totuudenmukaiset seikat pelisuunnittelussa eivät välttämättä edistä tätä tavoitetta. Konsultointi, osallistaminen ja faktojen ja representaatioiden tarkastus saattavat pelialan yritysten silmissä näyttäytyä ylimääräisenä ja turhana kulueränä ja lisätyönä. Toisaalta jotkut kaupalliset pelifirmat saattavat silti harjoittaa konsultointeja ja osallistamista, mikä voi selittyä sillä, että epäeettinen toiminta voisi herättää yrityksen kannalta epäedullista julkista keskustelua ja kohuja, mikä ei välttämättä myöskään olisi taloudellisten tuottojen maksimoinnin kannalta hyödyksi. On kuitenkin hyvä kysymys, onko tällainen aitoa alkuperäiskansan kuulemistä, vai vain mahdolliset kohut ja kritiikit hiljentävää näennäistä konsultointia ja osallistamista?

*Luokkaan 2* voidaan kategorisoida pelit, joiden valmistus- ja/tai suunnitteluvaiheessa on kuunneltu pelissä esiintyvän vähemmistökulttuurin edustajia. Edustajalla tarkoitan tässä yhteydessä vähemmistökulttuurin järjestöjä ja hallinnollisia elimiä<sup>95</sup> ja näiden edustajia. Pelin tema ja siinä käsiteltävät aiheet määrittävät tarkemmin, mikä edustava vähemmistökulttuurin taho voisi olla sopivin konsultointiin. Epävarmoissa tilanteissa on hyvä ottaa yhteyttä edes johonkin edustavaan tahoon, sillä edustava taho voi ohjata pelisuunnittelijan paremmin soveltuvan konsultoitavan paikoille, mikäli kokee, ettei itse ole parhaiten soveltuva taho vastaamaan pelisuunnittelijan kysymyksiin.

On harkittava, voiko vähemmistökulttuurin edustaja olla kulttuurin rivijäsen, kuten yksittäinen saamelainen yksityishenkilönä, sillä jokaisesta kulttuurista löytyy säröjä ja erilaisuuksia ja kokonaisia alakulttuureja eri näkemyksineen. Yksittäisen yksityishenkilön konsultointi saattaa tarjota

---

<sup>95</sup> Esim. kansalais- ja edunvalvontajärjestöt, kuten SSN - Suomen Saamelaisnuoret, hallinnolliset ja viralliset edustustahot kuten Saamelaiskäräjät tai koulutus- ja opetuslaitokset, kuten Oulun yliopiston Giellagas -instituutti.

pelisuunnittelijalle erilaisia vastauksia kuin toisen yksityishenkilön konsultointi. Jotta yksityishenkilöitä konsultoimalla saataisiin realistinen ja monipuolinen kuva kyseisen kulttuurin jäsenten näkemyksistä tulisi konsultoida useita yksityishenkilöitä eri puolilta Saamenmaata.

Pelisuunnittelijalle huomattavasti helpompaa voikin olla yhteydenotto alkuperäiskansaa edustavaan tahoon. Toisaalta saamelaista kulttuuria konsultoitaessa on huomioitava, että virallisten edustustahojen kuten Saamelaiskäräjien tai saamelaiseen kulttuuriin perehtyneiden tutkijoiden näkemykset voivat jopa merkittävästi erota kulttuurin kantajien, kuten saamelaisten poronhoitajien näkemyksistä. Tämä tuli ilmi esimerkiksi itselläni haastatellessani Käsivarren poronhoitajia. Syyt eroavaisuuksille selittyivät sillä, että akateemisessa ja viranomaismaailmassa työskentelevät yksilöt tarkastelevat asioita eri valossa, kuin poronhoitajat, joiden elämäntapa eroaa keskeisesti monien kaupungeissa elävien ihmisten elämäntavoista<sup>96</sup>. Monipuolisimman näkemyksen pelisuunnittelija todennäköisesti saakin kuulemalla monenlaisia kulttuurin edustajia.

Vähemmistökulttuurin kuuleminen ja konsultointi on suotavaa silloinkin, kun pelisuunnittelija itse on representoitavan kulttuurin jäsen, sillä etnisyys ei ole tae vastuullisuudelle tai paikkansa pitävälle ja eettisesti mielekkäille representaatioille. Lisäksi yksilö tuskin kykenee edustamaan oman kulttuurinsa kaikkia eri osa-alueita.

Luokkaan 3. kategorisoin pelit, jotka ovat joko osittain tai täysin vähemmistökulttuurin edustajien tai jäsenten itsensä suunnittelemia tai tuottamia. Saamelaiskontekstissa tällaisia pelejä on vielä vähän; harvoina poikkeuksina *Red Stage Entertainment* -pelifirman<sup>97</sup> pelit ja jotkut Utsjoen *Sámi Game Jam*<sup>98</sup> -tapahtumassa tuotetut peliprototyypit.

Konsultointi ja osallistaminen tarkoittaa vähemmistökulttuurin näkemykset huomioimista ja mahdollisuutta tarjota vähemmistökulttuurille keino saada oma äänensä kuuluville ja kädenjälkensä näkyville pelisuunnittelussa. Konsultointi ja osallistaminen mahdollistavat myös, että vähemmistökulttuuri pääsee itse vaikuttamaan heitä koskevien representaatioiden esittämiseen. Siinä on yhtältä kyse siis vallan jakamisesta.

Sosiaalitieteissä konsultointiin ja osallistamiseen pohjaava tutkimus tunnetaan laajemmin nimellä *participatory research*<sup>99</sup> eli osallistava tutkimus. Osallistava tutkimus juontaa juurensa menneisyyden nykymittapuulla epäeettiseen ja kolonialistiseen tutkimustraditioon. Esimerkiksi vielä 1800- ja 1900-lukujen lappologisessa tutkimuksessa saamelaisia saatettiin haastatella tuntitolkulla. Haastattelun

---

<sup>96</sup> Esim. Heikkinen, 2002: 251-258.

<sup>97</sup> Ks. <https://www.redstage.fi/>.

<sup>98</sup> Ks. <https://samigamejam.com/>.

<sup>99</sup> Esim. Cornwall & Jewkes, 1995.

päätteeksi tutkija lähti, eikä hänestä tai hänen tutkimuksistaan välttämättä sen koommin kuulunut haastateltaville. Haastateltavat eivät saaneet tutkimuksesta mitään takaisin, vaikka uhrasivat niihin aikaa ja vaivaansa. Haastateltavilla ei myöskään ollut mahdollisuutta itse vaikuttaa heistä välitettäviin representaatioihin<sup>100</sup>. Tutkimusta tehtiin jonkun muun ehdoilla ja hyväksi. Myös muissa tieteissä kuten arkeologiassa kolonialistiselta maineelta ei ole välttytty, sillä saamelaisten asuinalueita ja pyhiä paikkoja on kaivettu vieden löydetty esineet ja ihmisjäännökset pois niiden alkuperäisestä kontekstistaan yhteisön ulkopuolisten kuriositeeteiksi.<sup>101</sup>

Kolonialistiset tutkimustraditiot ovat saaneet paljon kritiikkiä. Sosiaali- ja ihmistieteissä onkin ollut painetta tehdä pesäeroa niihin. Nykyään participatory research -termi on yleistynyt tutkimuksissa ja osallistava tutkimus alkaa olla ennemminkin sääntö kuin poikkeus. Vaikka osallistaminen on uusi trendi tiedemaailmassa, on eroavaisuuksia siinä, kuinka suurella osallistavuuden asteella osallistamista toteutetaan.

Toisaalta, sosiaalitieteissä osallistamista voidaan myös kritisoida siitä, että tutkijan liian voimakas kytkeytyminen tutkittavaan vähemmistökulttuuriin ja vuorovaikutus sen kanssa tarkoittaa objektiivisuuden kärsimistä. Kun tutkija ystävystyy tutkittavien kanssa hän voi tulla liian empaattiseksi ja kykenemättömäksi tarkastelemaan kulttuurille vaikeita asioita kuten tabuja. Liian läheiset suhteet ja pitkään vietetty yhteiselo voivat tietää myös *kotisokeus* -ilmiötä. Kotisokeus -ilmiössä kulttuuri, jonka kanssa tutkija on ollut tekemisissä, on pitkän vuorovaikutuksen myötä tullut ilmiöineen tutkijalle niin tutuksi ja itsestään selväksi, ettei hän enää kykene tekemään kulttuurista sellaisia havaintoja, joita muuten kulttuuria etäämpää tarkasteltaessa saattaisi tehdä<sup>102</sup>.

Osallistamisen kritiikki ei ole vailla perusteita. Toisinaan saamelaisessa pelisuunnittelussakin etäisyyden otto representoitavaan ja konsultoitavaan yhteisöön voi laajentaa pelisuunnittelijan näkökulmia. Vasta-argumentiksi voidaan kuitenkin kysyä, onko tutkimuksen tarpeen olla täydelliseen objektiivisuuteen pyrkivää? Onko vähemmistökulttuurin auttaminen edes mahdollista, jos välttelee kannanottoja ja pysyttelee neutraalina? Onko tieteen ainoa tehtävä vain uuden tiedon tuottaminen? Eikö monien ihmistieteiden kuten kulttuuriantropologian ole tarkoitus antaa ääni ihmisille ja kulttuureille, jotka eivät välttämättä muuten saisi ääntään kuuluksi? Näkemykset tieteen tarkoituksesta ja roolista vaihtelevat eri tieteenaloilla. Positivismiin ihannointi ja tavoittelu on tyypillisempää esimerkiksi luonnontieteissä kuin relativismille luontaisemmissa ihmistieteissä.

---

<sup>100</sup> Ks. Lehtola, 2018.

<sup>101</sup> Saamelaisiin liittyvää rotututkimusta on tarkemmin käsitelty esimerkiksi Pekka Isaksson (2001) väitöskirjassaan.

<sup>102</sup> Rossi, 2009: 105.



Ihmistieteissä objektiivisuuden täydellinen tavoittelu ja suhteellisuuden tukahduttaminen saattaa olla eettisesti epämielekästä ja käytännössä jopa mahdotonta.<sup>103</sup>

Osallistamisessa ja konsultoinnissa on paljon potentiaalisia hyötyjä pelisuunnittelijalle. Yhtäältä osallistaminen ja konsultointi ovat keinoja kerätä syvällisempää informaatiota pelissä representoitavasta kulttuurista. Huolimatta siitä, kuinka paljon pelisuunnittelija etsii tietoa pelissä representoitavasta kulttuurista, hän ei voi koskaan täysin saavuttaa niitä näkemyksiä, joita vähemmistökulttuuriin enkulturoituneella yhteisön jäsenelle on; ei vaikka hän opettelisi kulttuurin kielen tai eläisi yhteisössä pitkiä ajanjaksoja. Parhaimmillaan pelisuunnittelijasta voi tulla vähemmistökulttuurin kaltainen, mutta harvemmin sen jäsen tai edustaja.

Osallistaminen ja konsultointi tarjoavat pelisuunnittelijalle mahdollisuuden hyödyntää pelissään tietoa, jota tämä ei muuten ehkä saisi käsiinsä. Vähemmistöjen omat tarinat voivat historioitsija Jorma Kalelan mukaan erota jopa keskeisesti virallisista historioista<sup>104</sup>. Osallistamisen ja konsultoinnin kautta saatu syvällisempi ja tarkempi pohjatieto pelillistettävästä kulttuurista on eduksi pelisuunnittelussa, sillä se voi tarkoittaa uskottavampaa pelikokemusta ja tehokkaampaa immersiota pelaajalle. Voitaisiin sanoa, että vaikka osallistettaessa ja konsultoidessa tehdään tappioita objektiivisella rintamalla, tehdään kuitenkin huomattavia voittoja siitä, kuinka paljon ja laadukasta tietoa saadaan ja nämä voitot nähdäkseni vähintäänkin kompensoivat koetut tappiot.

Pelisuunnittelussa konsultoinnin haaste oman opinnäytetyöni ja peliprojektini kannalta kuitenkin oli, miten toteuttaa eri tahojen erivät näkemykset. Jos konsultoitavia on paljon, kuten omassa tapauksessani, päädytään todennäköisesti tähän tilanteeseen. Päätös, keiden konsultoitavien ääniä kuunnellaan, on toki viime kädessä pelisuunnittelijan päätettävissä. Lukuisten konsultoitavien haaliminen mahdollistaa pelisuunnittelijalle tässä mielessä porsaanreiän: Pelisuunnittelija voi valita konsultoitavien joukosta parhaiten itselleen mieluisimmat vaihtoehdot. Tällä tavalla pelisuunnittelija voi pyrkiä kiillottamaan omaa eettistä mainettaan, vaikka konsultointi on käytännössä ollut näennäistä. Aidossa konsultoinnissa oma taiteenlajinsa onkin toteuttaa mahdollisimman tasapuolisesti eri tahojen toiveet samalla pitäen suunniteltavan pelin pelattavana kokonaisuutena.

Konsultoinnista ja osallistamisesta kiinnostuneen pelisuunnittelijan tulisi ottaa huomioon joitain eettisiä kysymyksiä, jos hän aikoo representoida pelissään vähemmistökulttuuria. Ennen yhteydenottoa hänen on hyvä kysyä ainakin seuraavia kysymyksiä itseltään:

---

<sup>103</sup> Laadullisesta tutkimuksesta ks. Eskola & Suoranta (1998) ja Alasuutari (2011).

<sup>104</sup> Kalela, 2000: 29-39.

- 1) Hyödyttääkö peliprojektini siinä representoitavaa vähemmistökulttuuria? Jos kyllä, niin miten? Jos en voi osoittaa epäsuoria tai suoria hyötyjä representoitavalle kulttuurille, niin mitä muuta voisin tarjota tutkittaville kompensoimaan yhteistyöstä ja representoinnista aiheutuvat mahdolliset haitat?
- 2) Onko konsultoitavilla/osallistettavilla mahdollisuus kieltäytyä tai perua yhteistyö? Miten toimin mahdollisen kieltävän yhteistyöpyynnön saatua? Voinko jatkaa hankettani ilman konsultointia/osallistamista vai lähestynkö jotain toista edustajatahoa? Mitä konsultoitamattomuus ja osallistamattomuus tarkoittaisi peliprojektilleni?
- 3) Konsultoitavia vai osallisia? Millaista roolia tarjoan tai voin tarjota taholle, jota lähestyn?
- 4) Voiko tarjoamani yhteistyö tietää jonkinlaisia riskejä vähemmistökulttuurille tai vähemmistökulttuurin edustajataholle? Millaisia?
- 5) Mitä taho, johon aion lähestyä, haluaa tai voisi haluta hankkeeltani?

Eettiset kysymykset huomioimalla pelisuunnittelija kykenee helpommin välttämään epäeettisyydestä johtuvia kohuja ja kolonialistista asetelmaa. Konsultointi ja osallistaminen ovat myös keinoja ehkäistä kulttuurinen omiminen pelisuunnittelussa. Pelisuunnittelijaa on vaikea syyttää vähemmistökulttuurin hyväksi käyttämisestä ja haitallisten representaatioiden esittämisestä, mikäli pelisuunnittelija on saanut hankkeelleen suostumuksen representoitavan vähemmistökulttuurin edustajataholta ja joka on tarjonnut pelisuunnittelijalle tietoa tai ollut mukana osallisena hankkeessa. Tässä mielessä konsultointi ja osallistaminen jakavat myös eettisen taakan ja vastuun pelisuunnittelijan ja vähemmistökulttuurin edustajien kesken. Konsultointi ja osallistaminen voidaan nähdä hyvinä käytänteinä työstäessä vähemmistökulttuuriin liittyvää peliä.

Vaikka konsultointi ja osallistaminen ovat nyrkkisääntöjä eettisessä pelisuunnittelussa, ei se välttämättä aina ole käytännön olosuhteissa mahdollista. Voidaanko 10–12 lautapeliä vuodessa työstävältä lauta- ja korttipelisuunnittelijalta odottaa, että hän mitenkään voisi ehtiä myös tekemään haastatteluja ja yhteydenottoja representoitavaan kulttuuriin samoissa määrin kuin esimerkiksi itse olen omien peliprojektieni suhteen tehnyt?

Entä jos, pelisuunnittelija on jo uransa alkumetreillä perehtynyt kattavasti representoitavaan kulttuuriin ja konsultoinut heidän edustajiaan; tarvitseeko pelisuunnittelijan tällöin tehdä konsultointeja jokaisen yksittäisen peliprojektin kohdalla? Pelisuunnittelija pystyy hyödyntämään myös tulevaisuuden peliprojekteissaan aikaisemmin saamaansa tietoa, eikä hänen tarvitse vaivata turhaan saamelaisia uusilla haastatteluilla. Uudet konsultoinnit ovat kuitenkin silloin tarpeen, jos peliprojektin aihepiiri on sellainen, ettei aikaisempien konsultointien anti enää kykene siihen kontribuoimaan.

Pelisuunnittelijoilla on myös valtaa vaikuttaa ihmisten käsityksiin vähemmistökulttuureista. Pelisuunnittelijat voivat päättää, pitävätkö vallan kokonaan itsellään vai jakavatko sitä vähemmistökulttuurin edustajille, joilla kyseistä valtaa on huomattavasti vähemmän. Vähemmistökulttuureista asianmukaisesti tietoa välittämällä voidaan parhaimmillaan horjuttaa disinformaation valtaa ja roolia yhteiskunnassa ja näin edistää representoitavan vähemmistökulttuurin oloja. Vastuullinen pelisuunnittelu toimii esimerkkinä toisille pelisuunnittelijoille ja voi täten osaltaan edistää vähemmistökulttuurin näkemykset huomioivien pelien yleistymistä. Eettiset kysymykset huomioiva pelisuunnittelu voi saamelaisessa kontekstissa ehkäistä saamelaisten assimilaatiota ja tuoda heidän historiaansa paremmin yleiseen tietoon.

#### 4. JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTAA

Tässä luvussa palaan tutkimuskysymyksiini ja pohdin saamelaista pelisuunnittelua aiempien lukujen valossa. Pohdin myös saamelaisen pelisuunnittelun ja pelitutkimuksen tulevaisuutta ja mahdollisia jatkotutkimusmahdollisuuksia.

Kysyin, mitä saamelaisesta kulttuurista ja saamelaiskysymyksistä tulisi pelillistä. Eri haastateltavat antoivat tähän kysymykseen erilaisia vastauksia. Eriävät vastaukset johtuivat nähdäkseni 1) haastateltavien eri taustoista, 2) haastattelukysymysten ja haastattelutilanteiden eroista ja 3) siitä, että osa haastateltavista puhui yleisemmin saamelaisuudesta tiedottamisesta, siinä, missä osa keskittyi saamelaisuuden pelillistämiseen. Kuitenkin haastateltavien mukaan toivottuja pelillistettäviä teemoja oli, saamelaisten oikeuskysymykset ja nykypäivän ongelmat ja haasteet, saamelaisten historia, saamelaisten homogeenisyys sekä Saamenmaan käsite. Lisäksi porosaamelaisten haastatteluista ilmeni paljon arkipäivän ja tulevaisuuden uhkakuvia, jotka tulkitsin tärkeiksi tiedotettaviksi asioiksi. Mielenkiintoisesti myös erimielisyyksiä löytyi esimerkiksi giekulaisten ja nuorisoneuvoston vastausten välillä. Nuorisoneuvoston toivoessa välttämään kiistanalaisia aiheita, kuten ILO169 -sopimusta tai saamelaismääritelmää, tuli giekulaisten mielestä tällaisia vaikeitakin asioita pystyä käsittelemään.

Kysyin lisäksi, mitä rajoitteita ja mahdollisuuksia lauta- ja korttipelit kerronnan muotona antavat saamelaisen kulttuurin ja saamelaiskysymysten esittämiselle. Kysyin myös mitä eettisiä ja käytännön kysymyksiä saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyy. Nämä kysymykset jäivät pelitutkijana itselleni selvitettäväksi. Tärkeimmät huomioitavat asiat saamelaisessa pelisuunnittelussa ovat konsultointi ja osallistaminen, jotka omassakin peliprojektissani, osoittautuivat saamelaisen pelisuunnittelun yhdeksi ydinmenetelmäksi. Konsultoinnin ja osallistamisen taustalla ovat valtasuhde-erot alkuperäiskansa-valtaväestö akselilla ja kysymykset kulttuurisesta omimisesta. Konsultointi ja osallistaminen ovat keinoja välttää kulttuurinen omiminen ja mahdollistaa eettisesti mielekäs pelisuunnittelu. Konsultoinnin ja osallistamisen lisäksi saamelaisessa pelisuunnittelussa tulee huomioida myös muut käytännön pelisuunnitteluun liittyvät kysymykset, kuten kohdeyleisön raja, rahallinen hyötyminen pelistä ja - etenkin popularisoivien pelien suhteen - informaation upottaminen peliin. Vaikka oheiset kysymykset ovat läsnä myös muussa pelisuunnittelussa, antaa saamelainen pelisuunnittelu näille omat haasteensa. Tämä tuli ilmi vahvasti esimerkiksi popularisoivien pelien kohdeyleisön rajaamisen mahdottomuutena vain saamelaisiin.

Saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyy paljon kysymyksiä sekä problematiikkaa, joita pelisuunnittelijan tulisi huomioida. Tämä opinnäytetyö on tuonut esille, kuinka vaihtelevia eri edustajatahojen näkökulmat voivat olla ja minkälaisia haasteita pelisuunnittelija voi kohdata, jos eri

konsultoitavien mielipiteiden välillä joudutaan tekemään arvovalintoja. Esimerkiksi siinä missä kiekulaiset toivoivat tiedotettavan poliittisista ja oikeudellisista kysymyksistä, oli nuorisoneuvosto vahvasti tätä vastaan. Ilmastomuutoksesta, valtioiden poronhoitopolitiikasta ja muista käytännön poronhoitoon liittyvistä asioista kiinnostuneet Käsivarren poromiehet sen sijaan suhtautuivat saamelaisuuden poliittisiin ja oikeudellisiin aiheisiin varsin pienellä kiinnostuksella.

Lisäksi kaikkia haastateltavien toiveita ei välttämättä ole edes mahdollista toteuttaa popularisoivissa peleissä, joissa tarkoituksena on pyrkiä myyntivoitoissa vähintäänkin nollatulokseen. Todellisuuden täysin realistinen mallinnus popularisoivissa peleissä ei ole mahdollista. Haastateltavien toiveet ja pelisuunnittelun realiteetit eivät siis välttämättä kohtaa ja voi olla, että tämä saattaa hiertää pelisuunnittelijan ja konsultoitavan välejä. Vastaavasti esimerkiksi jotkut pelisuunnittelijat voivat olla haluttomia tekemään konsultointeja ylipäättään, niiden haasteellisuuden ja toisaalta koetun tarpeettomuuden vuoksi. Esimerkiksi kaupallinen pelisuunnittelija voi olla tällainen.

Toisaalta myös saamelainen pelisuunnittelija voi kokea, ettei hänen tarvitse harjoittaa oman kulttuurinsa jäsenten konsultointeja, koska on itse kyseisen kulttuurin jäsen ja omaa mielestään riittävät tiedot aiheen käsittelylle. Oma tarkasteluni kuitenkin osoittaa, että konsultointia tulisi harjoittaa pelisuunnittelijan etnisyyteen katsomatta. Konsultointi ei kuitenkaan ole helppo vaihe ja se voi saamelaisessa pelisuunnittelussa muotoutua pelisuunnittelun suurimmaksi haasteeksi. Kaikessa haastavuudessaan konsultointi ja osallistaminen ovat kuitenkin tarpeen, sillä ne ovat saamelaisen pelisuunnittelun kulmakiviä.

Saamelaista pelisuunnittelua varten ei ole laadittu erillisiä ohjeistuksia. Sen sijaan ohjeistuksia vähemmistöihin ja alkuperäiskansoihin liittyvään pelisuunniteluun - johon myös saamelainen pelisuunnittelu kytkeytyy - löytyy. Tätä pelisuunnittelija voi hyödyntää apuvälineenään. Saamelainen pelisuunnittelu voisi kuitenkin hyötyä juuri itselleen räätälöidyistä pelisuunnittelun eettisistä ohjeistuksista, sillä vaikka universaaleja ohjeistuksia voidaan hyödyntää, ne eivät anna tapauskohtaisia ohjeistuksia saamelaiskysymysten käsittelyyn peleissä. Esimerkiksi saamelaismääritelmän käsittely on tämän tutkielman valossa todettu ongelmalliseksi aiheeksi pelillistää. Tulenarkojen aiheiden välttäminen vaatisi siis perehtyneisyyttä saamelaiseen kulttuuriin.

Vaikka alkuperäiskansojen representoiminen positiivisessa ja faktapohjaisessa valossa ei välttämättä ole kaupallisten pelisuunnittelijan pääasiallisissa intresseissä, on näiden huomioimisella oma roolinsa siinä, missä valossa peliyritys nähdään. Kaupallisetkin peliyritykset todennäköisesti haluavat ylläpitää itsestään positiivista mainetta. Tämä voi tarkoittaa, että a) alkuperäiskansateemojen käsittelyä halutaan pelisuunnittelussa välttää mahdollisten misrepresentaatioiden ja niistä aiheutuvien imagohaittojen pelossa tai b) alkuperäiskansoja tullaan käsittelemään jatkossa faktapohjaisesti ja

positiivisesti. Mikäli skenaario b toteutuu, tullaan jatkossa alkuperäiskansoja huomioimaan enemmän pelisuunnittelussa, jolloin myös aihetta käsitteleville eettisille ohjeistuksille voi olla tarvetta. Tällaisten ohjeistusten saattaminen myös pelialan toimijoiden piiriin on tarpeen. Sandoval et. al. toteavatkin osuvasti:

*At a larger scale, ethical considerations need to become standard practice in game design and development frameworks and a topic of discussion in the respective academic journals and conferences, as well as in the field of practice.<sup>105</sup>*

Pelisuunnittelun eettisiä kysymyksiä tulisi siis sisällyttää pelialan lisäksi myös aiheeseen liittyviin akateemisiin julkaisualustoihin sekä konferensseihin, jotta eettisten kysymysten huomioinnista muotoutuisi käytäntö.

Saamelainen pelisuunnittelu vaikuttaisi olevan tulossa vahvemmin pelimaailmaan - vaikkakin toistaiseksi digipelien muodossa. Fyysisten pelien jatkuva globaali kasvu toisaalta ennakoii, että myös saamelaista lauta- ja korttipelisuunnittelua tullaan tulevaisuudessa näkemään myös muutoin kuin omien peliprojektien kautta. Saamelaisen pelisuunnittelun nousu on nähtävissä viimeaikaisten saamelaispelien tulemisen, kuin myös pelimaailman arvomaailmamuutoksen kautta. Saamelaisen pelisuunnittelun kasvu tulee myös tarkoittamaan, että osallistamiseen, konsultoimiseen ja saamelaisten representoimiseen liittyvät kysymykset saamelaisessa pelisuunnittelussa tulevat mahdollisesti nousemaan entistä enemmän keskeisiksi kysymyksiksi.

Tietenkään kaikki tulevaisuuden pelisuunnittelijat eivät varmasti tule toimimaan eettisesti ja hyvän maun rajoissa, ja esimerkiksi kulttuuriselta omimiselta tuskin voidaan tulevaisuuden saamelaisessa pelisuunnittelussa välttyä, kuten siltä ei ole välttytty Lapin matkailussakaan. Kuitenkin, se, että faktatiedot huomioon ottavia pelejä on pelialalla enemmän kuin kulttuurista omimista harjoittavia pelejä, saattaa riittää siihen, että pelaaja kykenee hahmottamaan peleistä sen, jonka sanomaan tämä voi luottaa.

Saamelaisen pelialan muutoksessa oleellista on, ketkä aloittavat muutoksen ensimmäisinä. Tieto luo tietoa, ja eri medioiden pioneerit inspiroivat myös heidän seuraajiaan. Kun saamelaisteemainen peli tehdään, tulee se myös muiden pelisuunnittelijoiden tietoon. Puhutaan representaatioiden noidankehästä, jossa vanha representaatio vaikuttaa myös tuleviin representaatioihin. Tämän näkökulman mukaan se, joka tekee aloitteen, on avainasemassa vaikuttamaan siihen, mihin suuntaan orastava saamelainen pelisuunnittelu lähtee muotoutumaan. Jos saamelaisen pelisuunnittelun pioneereja ovat saamelaislähtöiset pelifirmat- ja projektit ja pelisuunnittelijat, voi saamelaisen

---

<sup>105</sup> Sandoval et. al. 2016.

pelisuunnittelun tulevaisuus olla valoisampi, kuin jos aloitteen tekevät kulttuurista omimista harjoittavat pelisuunnittelijat.

Saamelaiset voivat itse vaikuttaa oman kulttuurinsa pelillistämisen muotoutumiseen lähtemällä itse pelisuunnitteluun mukaan, kuten Deanuleagis Sáamástit hankkeessa ja Red Stage Entertainment -pelifirmassa on tehty. Jos saamelaiset eivät itse lähde mukaan pelisuunnitteluun, tulee saamelainen pelisuunnittelu todennäköisesti olemaan ei-saamelaislähtöistä. Tällainen lähtökohta on hyvin kilpailullinen ja voidaan pohtia, tarjoaako se saamelaisille mahdollisuutta esimerkiksi kieltäytyä konsultointipyynnöstä? Onko esimerkiksi saamelaisella edustajataholla mahdollista sanoa ei konsultointipyynnölle?

Jatkossa kiintoisia jatkotutkimuskohteita saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyen olisi saamelaispelien käyttäjäkokemusten tarkastelu. Tämä tutkielma hahmotteli saamelaiseen pelisuunnitteluun liittyviä eettisiä ja käytännön kysymyksiä lähinnä pelisuunnittelijan näkökulmasta. Se, miten pelaajat itse kokevat saamelaispelin olisi kiintoisa tutkimuskysymys. Minkälaisia tuntemuksia ja ajatuksia saamelaispeli herättää esimerkiksi saamelaisissa itsessään, mutta myös muissa käyttäjäryhmissä? Tällaista ei kuitenkaan ole vielä ollut mahdollista tutkia, sillä valmiita saamelaispelejä ei ole toistaiseksi juuri olemassa. Greenland -pelin lisäosan kautta kysymystä voitaisiin jollain tasolla sivuta. Aiheen kunnollinen tarkastelu ansaitsisi kuitenkin saamelaispelin, jos toisenkin.

Lisäksi mielenkiintoista olisi tutkia myös kaupallisorientoitunutta saamelaista pelisuunnittelua pelisuunnittelijoiden näkökulmasta, sillä oma tarkasteluni paneutui popularisoivaan pelisuunnitteluun. Toisaalta kaupallisia saamelaispelejä ei Muohtaenan lisäksi ole, mutta tulevaisuus on todennäköisesti toinen. Aiheen tarkastelu voikin olla hyvä aloittaa jo ennen kuin eettiset kysymykset laiminlyöviä kaupallisia saamelaispelejä ilmestyy markkinoille. Kiintoisia kysymyksiä ovat: Mitä kaupalliset pelisuunnittelijat ajattelevat saamelaisuuden käsittelystä peleissä ja aiheeseen liittyvistä eettisistä käytänteistä? Jos kaupalliset pelisuunnittelijat eivät harjoita konsultointia ja osallistamista, niin mitkä ovat syitä tälle? Riittävätkö eettiset ohjeistukset vaikuttamaan myös kaupalliseen pelisuunnitteluun vai tulisiko kaupalliset pelisuunnittelijat vakuuttaa eettisten kysymysten huomioimisesta jotenkin muuten?

Saamelaispelien kannalta mielenkiintoista olisi pohtia myös, minne muualle pelejä voisi soveltaa kuin pelaajien vapaa-ajalle? Voisiko saamelaispeli toimia osana museon näyttelyviestintää? Peli voisi museossa toimia kävijälle esimerkiksi johdantona näyttelylle. Pelin voisi sijoittaa näyttelyn alkumetreille, jolloin kävijä virittyisi pelin kautta näyttelyn aihepiiriin. Koska peliin ei voi sitoa kovin syvällistä informaatiolatausta, pystyisi museo täyttämään peliin jääneet tietoaukot. Museo ja peli

voisivatkin näin muodostua toimivaksi kokonaisuudeksi viedä tietoa saamelaisuudesta. Lisäksi tällä tavalla voitaisiin viedä tietoa saamelaisuudesta myös turisteille. Aihe vaatii kuitenkin jatkotyöstämistä. Myös muita fyysisten pelien soveltamistilanteita voisi olla hyvä miettiä.

Oma kiintoisa jatkotutkimuskohde olisi myös saamelaisteemaisten pöytäroolipelien tarkastelu. Millä tavalla pelaajien kannalta vapaassa tarinapohjaisessa pelissä voidaan välittää haluttuja sanomia hallitusti? Miten toteuttaa toimiva populaari pöytäroolipeli, jossa saamelaisteemainen asiasisältö saadaan vietyä pelaajalle ja pidettyä samanaikaisesti peli mielekkäänä pelikokemuksena pelaajalle? Koska tätäkään peligenreä käsitteleviä saamelaispelejä ei Muohtaeanan lisäksi ole, tulisi siis tutkijan lähestyä aihetta osallistumalla itse pelisuunnitteluun, kuten tässäkin tutkielmassa on tehty.

Oma haasteensa on kuitenkin, miten tuoda nämä kaksi erillistä tieteenalaa - saamentutkimus ja pelitutkimus - yhteen? Toistaiseksi ainakin Suomessa ongelmana on ollut se, että ainoa saamentutkimuksen opintoja pääainetasolla tarjoava yliopisto on Oulun yliopisto. Pelitutkimus puolestaan on keskittynyt opetettavana aineena muihin yliopistoihin kuten Tampereen yliopistoon<sup>106</sup>. Tämän opinnäytetyön kannalta merkittävää oli, että Oulun yliopistossa satuttiin samaan aikaan aloittamaan pelisuunnitteluun erikoistava opintokokonaisuus, kun olin opinnäytetyötäni työstämässä. Oman Giehtaruohtasa Boazokeaisár -pelin työstäminen ja sen tarkastelu tässä tutkielmassa olisi todennäköisesti ollut hieman erinäköistä, ilman aiheeseen johdattavia opintoja. Pelisuunnitteluopinnot auttoivat myös itseäni tarkastelemaan pelitutkimusta paremmin teoreettisella ja käytännön tasolla.

Yliopistoiden opintotarjonnalla oli siis omassa tapauksessani keskeinen merkitys saamelaisen pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun kannalta. Vaikka pelkästään omista kokemuksistani ei voine tehdä laajempia yleistyksiä koskien saamelaista pelisuunnittelua, rohkenisin väittää, että yliopistojen tarjoamilla kursseilla voi olla hyvinkin suuri merkitys rohkaista orastavia tieteilijöitä saamelaisen pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun pariin.

Tärkeää on toisaalta pohtia, millä muilla tavoilla voitaisiin edesauttaa saamelaisen pelisuunnittelun ja pelitutkimuksen tuleamista? Deanuleagis Sámasáti -projekti, jossa saamelaiset ja Kajaanin Ammattikorkeakoulun ohjelmoijat tekevät yhteistyötä on hyvä esimerkki, miten muuten aihetta voisi edistää. Saamentutkijoista ei siis välttämättä tarvitse tehdä pelitutkijoita, vaan yhteistyö saamelaisten ja pelisuunnittelijoiden kesken yhteisten projektien kautta voi olla yksi ratkaisu. Tämä kuitenkin edellyttää sen, että eri sidosryhmät, kuten saamelaistahot ymmärtäisivät pelillistämisen potentiaalin oppimisen ja representaatioiden tai narratiivien välittämisen kannalta. Oma roolinsa on siis

---

<sup>106</sup> Ks. Pelisuunnittelu Tampereen yliopistossa: <https://www.tuni.fi/fi/tutkimus/pelikulttuurien-tutkimuksen-huippuyksikko>. (Luettu: 6.12.2020).



saamelaisen pelisuunnittelun saamalla mediahuomiolla ja viestinnällä. Toisaalta myös se, miten saamelaisen pelisuunnittelun pioneerit tulevat onnistumaan, vaikuttaa todennäköisesti myös siihen, missä valossa saamelainen pelisuunnittelu tullaan näkemään eri saamelaisjärjestöjen silmin. Kynnys ja paineet saamelaisen pelisuunnittelun pioneereille voivatkin olla valtavat. Onko saamelaisen pelisuunnittelun pioneereilla varaa epäonnistua työssään?

## **LÄHTEET**

### **HAASTATTELUAINEISTO**

Oulun yliopiston Giellagas instituutin Saamelainen kulttuuriarkisto (SKA).

Janne Mustonen, Pro gradu -tutkimusmateriaali (2018–2019).

Gieku ry:n jäsenten ryhmähaastattelu 16.11.2018.

H1 2018.

H2 2018.

H3 2018.

H4 2018.

Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto, 2018–2020. Sähköpostihaastattelu 11.3.2019. (ks. liite 2).

Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston ja Nuorten Akatemian Dihtosis-hanke.

Minna Lehtola, Dihtosis-hankkeen projektityöntekijä.  
Sähköpostihaastattelu 11.3.2019. (ks. liite 3).

Oulun yliopiston Kulttuuriantropologian opetus- ja tutkimusarkisto (KAA).

Kilpisjärven kenttätökurssi 2020 (KAA.A33.) Janne Mustonen, Pro gradu -tutkimusmateriaali (2020).

KAA.A33.1.1. Nils-Matti Vasara, poronhoitaja, Peerajärvi, Enontekiö.  
Haastattelu 8.8.2020.

KAA.A33.1.1. Mia Vasara, matkailu- ja safariyrittäjä, Peerajärvi,  
Enontekiö. Haastattelu 8.8.2020.

KAA.A33.1.2. Per-Antti Labba, poronhoitaja ja Käsivarren paliskunnan  
varaporoisäntä, Karesuvanto, Enontekiö. Haastattelu 5.8.2020.

KAA.A33.1.3. Per-Henrik Tornensis, poronhoitaja ja safariyrittäjä,  
Kilpisjärvi, Enontekiö. Haastattelu 6.8.2020.

## PELIPROJEKTI

Mustonen, Janne. (vielä julkaisematon). *Giehtaruohhtasa Boazokeaisár – Käsivarren porokeisari: porosaamelaisteemainen selviytymislautapeli 2-4 pelaajalle*. Peliprojekti. Kirjoittajan hallussa.

## KIRJALLISUUSLUETTELO

**Aalto, S. & Lehtola, V-P. (2017).** The Sami representations reflecting the multi-ethnic north of the saga literature. *Journal of Northern Studies*, 11(2): 7-30. Umeå: Umeå University & The Royal Skyttean Society. Luettavissa sähköisenä: [http://www.jns.org.umu.se/articles/JNS\\_2\\_2017\\_Aalto\\_&\\_Lehtola.pdf](http://www.jns.org.umu.se/articles/JNS_2_2017_Aalto_&_Lehtola.pdf). (Luettu: 14.12.2020).

**Adams, E. (2014).** *Fundamentals of Game Design, Third edition*. United States of America: Pearson Education Inc.

**Alasuutari, P. (2011).** Laadullinen tutkimus 2.0 (4. uud. p.). Tampere: Vastapaino.

**Appelt, M., Berglund, J. & Gulløv, C. (1999).** Identities and Cultural Contacts in the Arctic. *Proceedings from a Conference at the Danish National Museum, Copenhagen*. The Danish National Museum & Danish Polar Center, 2000.

**Bateson, G. (1955).** A theory of play and fantasy. *Psychiatric research reports*, 2(39), 39–51.

**Burghardt, G. M. (2005).** The Genesis of Animal Play. *Testing the Limits*. Cambridge: The MIT Press.

**Chaiklin, S. (2003).** The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction. Teoksessa, Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V., Miller, S. (2003). *Vygotsky's educational theory and practice in cultural context*. Cambridge: Cambridge University Press.

**Coates, K. S. (2004).** *Global History of Indigenous Peoples: Struggle and Survival*. New York: Palgrave Macmillan.

**Cornwall, A., & Jewkes, R. (1995).** What is participatory research? *Social science & medicine*, 41: 12. London: London School of Hygiene and Tropical Medicine.

**Csikszentmihalyi, M., & Rathunde, K. (1993).** The measurement of flow in everyday life: Toward a theory of emergent motivation. Teoksessa, J. E. Jacobs (toim.), *Current theory and research in motivation, Vol. 40*. Nebraska Symposium on Motivation, 1992: Developmental perspectives on motivation: 57–97. University of Nebraska Press.

- Crist, W., Voogt, A., & Dunn-Vaturi, A. E. (2016).** Facilitating interaction Board games as social lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology*, 35(2): 179–196.
- Culin, S. (1975).** *Games of the North American Indians (Vol. 24)*. New York: Dover Publications Inc.
- Dugmore A., McGovern, T. H., Vésteinsson, O., Arneborg, J., Streeter, R. & Keller, C. (2011).** Cultural adaptation, compounding vulnerabilities and conjunctures in Norse Greenland. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 109(10): 3658–3663. Norway: University of Oslo. Luettavissa sähköisenä: <https://www.pnas.org/content/pnas/109/10/3658.full.pdf>. (Luettu: 15.12.2020).
- Eriksen, T. H. (2004).** *Toista Maata? Johdatus antropologiaan*. (suom. M. Forde & A-M. Tapaninen). Helsinki: Helsinki University Press.
- Eskola J. & Suoranta J. (1998).** *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014).** *Values at play in digital games*. Boston, MA: MIT Press.
- Gray, P. (2009).** Play as a foundation for hunter-gatherer social existence. *American Journal of Play*, 1(4): 476–522. Luettavissa sähköisenä: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1069037.pdf>. (Luettu: 15.12.2020).
- Heikkinen, H. (2002).** *Sopeutumisen mallit: Poronhoidon adaptio jälkiteolliseen toimintaympäristöön Suomen läntisellä poronhoitoalueella 1980-2000*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Huizinga, J. (1938). (1955).** *Homo Ludens. A study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Itkonen, T. I. (1948).** *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 – toinen osa*. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Isaksson, P. (2001).** *Kumma kuvajainen: Rasismi rotututkimuksessa, rotuteorioiden saamelaiset ja suomalainen fyysinen antropologia*. Inari: Puntsi.
- Jansz, J., & Martens, L. (2005).** Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society*, 7(3): 333–355.
- Järvinen, A. (2008).** *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press.
- Jokinen, M.**

**(toim.) (2005a).** *Poronhoidon ja suojelun vaikutukset Mallan luonnonpuistossa.* Metsäntutkimuslaitoksen tiedonantoja, 941. Metsäntutkimuslaitos, Kolarin tutkimusasema. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

**(2005b).** Mallan luonnonpuiston perustaminen – motiivit ja historia. Teoksessa, M. Jokinen. (2005). *Poronhoidon ja suojelun vaikutukset Mallan luonnonpuistossa.* Metsäntutkimuslaitoksen tiedonantoja, 941. Metsäntutkimuslaitos, Kolarin tutkimusasema. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

**Jyrhämä, R. (2004).** Sisällön erittelyn mahdollisuuksia. Taulukkolaskentaohjelma analysoinnin apuna. Teoksessa, P. Kansanen & K. Uusikylä (toim.) *Opetuksen tutkimuksen monet menetelmät.* Jyväskylä: PS-kustannus: 223-237.

**Kalela, J. (2000).** *Historiantutkimus ja historia.* Helsinki: Gaudeamus.

**Koster, R. (2013).** *Theory of fun for game design.* Beijing: "O'Reilly Media, Inc."

**Kugapi, O., Höckert, E., Lüthje, M., Mazzullo, N., Saari, R. (2019).** *Kohti kulttuurisensitiivistä matkailua: Suomen Lappi.* Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutin julkaisuja. Rovaniemi: Lapin korkeakoulukonserni.

**Laiti, O. (2016).** *Ethnoprogramming: an indigenous approach to computer programming: a case study in Ohcejohka area comprehensive schools.* Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto.

**Lehtola, V-P.**

**(2010).** Porojen kansallisuus? Suomen ja Norjan kiista rajaseudun poronhoidosta 1900-luvun alkupuoliskolla. *Faravid*, 34. Luettavissa sähköisenä: <https://www.veli-pekkalehtola.fi/UserFiles/files/Porojenkansa.pdf>. (Luettu: 15.12.2020).

**(2015).** *Saamelaiskiista: Sortaako Suomi alkuperäiskansaansa?* Helsinki: Into.

**(2018).** Our histories in the photographs of the others. Sámi approaches to visual materials in archives. *Journal of Aesthetics & Culture*, VOL. 10. Luettavissa sähköisenä: <https://www.veli-pekkalehtola.fi/UserFiles/files/Our%20histories%20in%20the%20photographs%20of%20the%20others.pdf> (Luettu: 24.6.2020).

**Lehtola, V-P. & Länsman, A-S. (2012).** "Saamelaisliikkeen perintö ja institutionalisoitunut saamelaisuus." Teoksessa, H. Snellman, U, Piela & V-P. Lehtola, *Saamenmaa. Kulttuuritieteellisiä näkökulmia*. (2012): 13–35. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

**Livingstone, S. & Bovill, M. (1999).** *Young People, New Media. Report of the research project Children, Young People and the Changing Media Environment*. London: London School of Economics and Political Science.

**Magga, A-M. (2018).** ”Ounastunturin terrori” ja uudisasutus Enontekiöllä: Saamelainen poronhoito suomalaisen asuttajakolonialismin aikakaudella. *Politiikka*, 60(3): 251–259. Luettavissa sähköisenä: [file:///C:/Users/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4/Downloads/76309-Artikkelin%20teksti-106124-1-10-20181105%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4/Downloads/76309-Artikkelin%20teksti-106124-1-10-20181105%20(1).pdf). (Luettu: 15.12.2020).

**McCall, J. (2013).** *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*. New York: Routledge.

**McGovern, T. (1980).** Cows, Harp Seals, and Churchbells: Adaptation and Extinction in Norse Greenland. *Human Ecology*, Vol. 8(3). Springer.

**Mustonen, J. (2017).** *Popularizing the Arctic History – A Case Study of Greenland Card Game*. Arkeologian opinnäytetyö. UiT – Tromssan yliopisto.<sup>107</sup>

**O’Neill, K., & Feenstra, B. (2016).** “Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults’ Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge. *Gamestudies*. Luettavissa sähköisenä: <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>. (Luettu: 12.10.2018).

**Pietikäinen, S. P. (2007).** Saamen ja venäjänkieliset tiedotusvälineet yhteisöjensä voimavarana. Teoksessa, T. Martikainen. (toim.) (2007).: *Ylirajainen kulttuuri: Etnisyys Suomessa 2000–luvulla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

**Pietilä, A. -P. (2013).** Miten media valitsee aiheensa. On, U. Strellman & J. Vaattovaara (edit.) *Tieteen yleistajuistaminen*: 65–80. Estonia: Gaudeamus Helsinki University Press.

**Pötzsch, H. (2015).** Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture*. Vol. 12(2). 2017. Luettavissa sähköisenä: <https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10829/article.pdf?sequence=8&isAllowed=y>. (Luettu: 15.12.2020).

---

<sup>107</sup> Tutkielma on taltioitu Oulun yliopiston Kulttuuriantropologian opetus- ja tutkimusarkistoon. Luvan aineistojen käyttöön myöntää kulttuuriantropologian professori.

**Rahko-Ravantti, R. (2016).** *Saamelaisopetus Suomessa: Tutkimus saamelaisopettajien opetustyöstä suomalaiskouluissa*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

**Rossi, L. (2009).** Haastattelijan dilemma: Olenko minä oikea henkilö haastattelemaan tätä kertojaa?. Sananjalka, *Suomen Kielen Seuran vuosikirja*, 51: 99–109. Luettavissa sähköisenä: [file:///C:/Users/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4/Downloads/86691-Artikkelin%20teksti-131869-1-10-20191023%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4/Downloads/86691-Artikkelin%20teksti-131869-1-10-20191023%20(1).pdf). (Luettu: 15.12.2020).

**Sandovar, A., Braad, E., Streicher, A., & Söbke, H. (2016).** Ethical stewardship: Designing serious games seriously. Teoksessa, *Entertainment computing and serious games*: 42-62. Springer, Cham. Luettavissa sähköisenä: [https://research.hanze.nl/ws/files/16005126/Sandovar\\_Braad\\_Streicher\\_Soebke\\_2016\\_Ethical\\_Stewardship\\_Designing\\_Serious\\_Games\\_Seriously.pdf](https://research.hanze.nl/ws/files/16005126/Sandovar_Braad_Streicher_Soebke_2016_Ethical_Stewardship_Designing_Serious_Games_Seriously.pdf). (Luettu: 15.12.2020).

**Skomsvoll, J. (2012).** *Nordnorske spillsaker fra jernalder og middelalder*. Arkeologian pro gradu -tutkielma. UiT – Tromssan yliopisto.

**Stenros, J. (2015).** *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*. Tampere: Tampere University Press.

**Thiesmeyer, L. J. (2003).** *Discourse and Silencing: Representation and the Language of Displacement*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.

**Weber, R. P. (1990).** *Basic content analysis*. Quantitative Applications in the Social Sciences. Newbury Park: Sage Publications Inc.

## SÄHKÖISET LÄHTEET

**Alajärvi, M. (2017).** Miksi saamelaiset vastustavat uutta Tenon sopimusta? Utsjoella konsertoidaan isosti vastustuksen tueksi. *Yle Saame*. Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-9738772>. (Luettu: 3.12.2020).

**Autio, J. (2020).** *Pelisuunnittelu ja käsikirjoittaminen*. Luennot. Oulun yliopisto. Luettavissa sähköisenä: <https://drive.google.com/drive/folders/1cKnHRNrUZvkm1p6LR9YlapZBmmFIg1IN>. (Luettu: 4.2.2020).

**Doelowski, J. (2020).** Videopelien hiljainen queer-vallankumous. *Antroblogi*. Luettavissa sähköisenä: <https://antroblogi.fi/2020/11/videopelien-hiljainen-queer-vallankumous/>. (Luettu: 5.12.2020).

- Dunham, D. (2019).** Designing 'Six Ages', a Storytelling Strategy Game. *GDC - Game Developers Conferens. San Fransisco, CA. 18.–22.3.2019.* Luettavissa sähköisenä: <https://www.gdcvault.com/play/1025740/Designing-Six-Ages-a-Storytelling>. (Luettu: 4.12.2020).
- Grand View Research. (2020).** Playing Cards And Board Games Market Size, Share & Trends Analysis Report By Product (Board Games (Chess, Scrabble, Monopoly, Ludo), Playing Cards), By Distribution Channel, And Segment Forecasts, 2019 – 2025. Grand View Research. Luettavissa sähköisenä: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/playing-cards-board-games-market>. (Luettu: 15.12.2020).
- Humalajoki, R. (2017).** Alkuperäiskansat, kulttuurinen omiminen ja asuttajakolonialismi. *Antroblogi. Allegra Lab Helsinki ry. Helsinki.* Luettavissa sähköisenä: <https://antroblogi.fi/2017/11/alkuperaiskansat-ja-asuttajakolonialismi/>. (Luettu: 16.05.2020).
- Jouhki, J. (2017).** Intiaanipäähineen ongelma. *Antroblogi.* Luettavissa sähköisenä: <https://antroblogi.fi/2017/09/intiaanipaahineen-ongelma/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Kickstarter. (2020).** *Muohtaeana: A Sámi-Inspired Campaign Setting.* Luettavissa sähköisenä: <https://www.kickstarter.com/projects/brannstalhjerte/muohtaeana-a-sami-inspired-campaign-setting/description>. (Luettu: 4.12.2020).
- Laiti, O. (2020).** *Väitöskirja – saamelaisuus pelissä.* Luettavissa sähköisenä: <https://dihtorastit.com/vaitoskirja/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Lehtola, V-P. (2017).** Väite porosaamelaisista laittomina maahanmuuttajina on vääristelevä. *Fáktalávvu.* Luettavissa sähköisenä: <https://faktalavvu.net/2017/11/21/vaite-porosaamelaisista-laittomina-maahanmuuttajina-on-vaaristeleva/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Mustonen, L. (2017).** Turbaanit lasten leikkeihin ja savikipot museoihin? *Antroblogi.* Luettavissa sähköisenä: <https://antroblogi.fi/2017/10/turbaanit-lastenleikkeihin/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Näkkäläjärvi, P. (2014).** Diehtoárran-speallu sáhtta leat veahkin sámegiela oahpahasas. Yle Sápmi. Luettavissa sähköisenä: [https://yle.fi/uutiset/osasto/sapmi/diehtoarran-speallu\\_sahtta\\_leat\\_veahkin\\_samegiela\\_oahpahasas/7153055](https://yle.fi/uutiset/osasto/sapmi/diehtoarran-speallu_sahtta_leat_veahkin_samegiela_oahpahasas/7153055). (Luettu: 16.12.2020).
- Puoskari, B. (2014).** Tanja Poutiaisen pukuvalintaa kritisoidaan voimakkaasti. *Yle uutiset.* Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-7140720>. (Luettu: 14.05.2020).
- Quantic Foundry. (2017).** The Science of Gamer Motivation. Quantic Foundry. Luettavissa sähköisenä: <https://quanticfoundry.com/>. (Luettu: 16.12.2020).



**Rasmus, L. (2019).** Ilon kyyneleitä ja hymyjä oikeudessa: saamelaiset riemuitsivat, kun käräjäoikeus tunnusti heidän oikeutensa kalastaa kotijoessaan. *Yle Saame*. Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-10677563>. (Luettu: 3.12.2020).

**Rasmus, L. & Paltto, A-S. (2018).** Saamelaiskulttuurin epäeettisen hyväksikäytön halutaan loppuvan matkailun yhä kasvaessa. *Yle uutiset*. Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-10470554>. (Luettu: 15.05.2020).

**Red Stage Entertainment Oy. (2018).** *Red Stage Entertainment*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.redstage.fi/>. (Luettu: 13.3.2020).

**Ruokangas, P. (2020).** Ankara talvi vei jopa 15 000 poron hengen. *Yle uutiset*. Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-11501290>. (Luettu: 3.12.2020).

**Saamelaiskäräjät. (2020a).** Ydintehtävä. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/ydintehtava/>. (Luettu: 16.05.2020).

**(2020b).** Kulttuurisesti vastuullinen saamelaismatkailu. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/meneillaan-olevat-hankkeet/kulttuurisesti-vastuullinen-saamelaismatkailu/>. (Luettu: 15.05.2020).

**(2020c).** Saamelaiset Suomessa. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/saamelaiset-info/>. (Luettu: 19.05.2020).

**(2020d).** Dihtosis-hanke toteuttaa saamelaisaiheisia kouluvierailuja. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/dihtosis-hanke/>. (Luettu: 3.12.2020).

**(2020e).** Lainsäädäntö. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/lautakunnat/elinkeino-ja-oikeus/lainsaadanto/>. (Luettu: 3.12.2020).

**(2020f).** Sohkaspeallu – Sookksspeall – Suhâspellâ. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.samediggi.fi/tuote/sohkaspeallu-sookksspeall-suhaspella/>. (Luettu: 16.12.2020).

**Saamelaiskäräjät, Posken Saamelaisyksikkö, Lehtola, R. & Ruotsala, P. (2017).** SAAMENKIELISTEN PALVELUIDEN NYKYTILAKARTOITUS Saamelaisten lasten-, nuorten ja perheiden palvelut. *Saamelaiskäräjät*. Luettavissa sähköisenä: [https://stm.fi/documents/1271139/4067344/SAAMELAPeselvitys110117\\_final.pdf/f1418169-7e37-4d7a-803d-30d192ffed5f](https://stm.fi/documents/1271139/4067344/SAAMELAPeselvitys110117_final.pdf/f1418169-7e37-4d7a-803d-30d192ffed5f). (Luettu: 16.12.2020).

- Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto. (2020).** Ofelaš-projektit. *Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto*. Luettavissa sähköisenä: <https://nuor.fi/fi/project-article/ofelas-projektit/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Siida. (2020).** Ennätysvuosi Siidassa – Näyttelykävijöitä lähes 64 000. *Siida*. Luettavissa sähköisenä: <https://siida.fi/tiedotteet/ennatysvuosi-siidassa-nayttelykavijoita-lahes-64-000/>. (Luettu: 3.12.2020).
- Technavio. (2020).** Board Games Market by Product, Distribution Channel, and Geography - Forecast and Analysis 2020–2024. *Technavio*. Luettavissa sähköisenä: <https://www.technavio.com/report/board-games-market-industry-analysis>. (Luettu: 3.12.2020).
- Uosukainen, S. (2019).** Islannissa arkeologisella kaivannolla paljastui yllätys – paikalla asunut ryhmä muinaisia saamelaisia? *Yle uutiset*. Luettavissa sähköisenä: <https://yle.fi/uutiset/3-10853390>. (Luettu: 13.03.2020).

## **LIITTEET**

### **Liite 1. Ryhmähaastattelun haastattelukysymykset**

0. Pohjustus & small talk: kerro itsestäsi ja projektistasi

1. Osallistujien taustoitus: Mitä opiskelevat, monesko vuosi, ikä, pelikokemus?

2. Mitä mieltä olette saamelaisesta kulttuurista tiedottamisesta? Onko riittävää? Mikä voisi olla paremmin? Miksi?

3. Mitä valtaväestön olisi hyvä tietää saamelaiskysymyksistä? Mitä te toivoisitte? Miksi? Mitä muiden ryhmien olisi hyvä tietää saamelaiskysymyksistä? esim. Turistit, saamelaiset itse?

4. Mitä ajattelette pelin kautta informoimisesta? Mitkä ovat sen hyvät ja huonot puolet mielestänne?

5. Kenelle saamelaisteemaisia pelejä haluaisitte suunnattavan? Miksi?

6. Mitä haluaisitte saamelaispelin viestittävän? Miksi?

7. Miltä saamelaisuuden pelillistäminen tuntuu? Minkälaisia eettisiä seikkoja otettava huomioon? Voiko joku suuttua saamelaisteemaisesta pelistä?

8. Millainen pelin tulisi sitten olla?

9. Muuta?

## Liite 2: Saamelaiskäräjien nuorisoneuvoston vastaukset

Janne Mustosen tutkimuspyyntö

Nuorisoneuvosto on keskustellut asiasta työpajassa 2.2.2019 ja nuorisosihteeri kokoaa keskustelun ja toimittaa vastauksen tutkijalle.

Nuorisoneuvostolta pyydetään vastausta seuraaviin kysymyksiin:

### 1. Mitä mieltä olette saamelaisten ja saamelaiskysymysten pelillistämisestä?

Pelin tausta-ajatus on lisätä tietoisuutta saamelaisista ja saamelaiskysymyksistä. Toivomme, että saamelaiskysymykset otetaan pelissä huomioon asiallisesti ja faktatietoon perustuen. Mielestämme peli-idea on hieno, ja toivomme, että pelin lähtökohtana on alkuperäiskansa näkökulma. Esimerkki: Jos peliin suunnitellaan Afrikan tähti- tyyppistä pelilautaa, pelilaudassa olisi mukana koko Sápmi, eikä vain esimerkiksi Suomen saamelaisalue.

Saamelaisista ja saamelaisia koskevista asioista informoivan kortin/lautapelin laatiminen on hyvä ajatus ja on hienoa, että saamelaiset ovat mukana pelin suunnittelussa ja olet kysynyt mukaan yhteistyöhön.

### 2. Mitä valtaväestön tulisi mielestänne tietää saamelaisista ja saamelaisiin liittyvistä asioista? Mitkä ovat tärkeimpiä asioita mielestänne?

Tässä listattuna tärkeimpiä asioita nuorisoneuvoston näkökulmasta:

- Alkuperäiskansa näkökulma: saamenmaa on jaettu neljän kansallisvaltion kesken: Lähtökohtana voisi olla saamenmaa ennen kansallisvaltioita: ei vain suomi, vaan Sápmi/Saamenmaa neljän valtion alueella. - Ei vain yksi saamen kieli, eikä vain suomen 3 puhuttua vaan kaikki 9 saamen kieltä! - Saamenpuvun eli gákti merkitys: ”toinen iho”. - Ei lokeroida saamelaisia, saamelaisia perinteisissä elinkeinoissa mutta myös modernissa ammattissa. Saamelaiset on moderni alkuperäiskansa! - Saataisiinko pelin kautta ennakkoluuloja poistettua? ”Onko sähköjä, onko internetiä, kuljeteko porolla, asutteko kodassa....?” - Suvun ja perheen merkitys saamelaisuudessa: laajempi ydinperhe. - Saamelaiset perinteet - Saamelaisten historia - Kolonisaation historia ja merkitys nykypäivänä ja myös vaikutus nykypäivään. Asuntola-aika 40-70 luvulla: saatettiin rankaista henkisesti ja fyysisesti esim. saamen kielen käyttämisestä.

- Saamelaiset eivät halua erityisoikeuksia vaan samanlaiset oikeudet kuin valtaväestöllä, esimerkiksi että saisimme sosiaali- ja terveyspalveluita sekä koulutuspalveluita omalla kielellä. - Saamelaiset merkkihenkilöt - Saamelaiskäräjät, SprN, Saamelaisneuvosto - Saamelaisten asema perustuslaissa - Alkuperäiskansa näkökulman painottaminen. Vähemmistönä pohjoismaissa ja kuolan niemimaalla, saamelaiset kuuluu ja on osa maailmaan suurta alkuperäiskansa yhteisöä: n. 370 miljoonaa alkuperäiskansaa!!! Yhteenkuuluvuuden tunne tulee hyvin esille unpfissa eli Alkuperäiskansojen pysyvässä foorumissa.

Saamelaismääritelmä asiaan ei saisi ottaa suoraan kantaa; voisi sivuta aihetta, mutta pelissä ei saisi olla poliittista latausta.

Jos pelissä käsiteltäisiin saamelaiskysymyksistä esimerkiksi saamelaismääritelmää, tämä voisi aiheuttaa konfliktia, kun nuoret pelaavat lautapeliä. Peli ei siis saisi olla poliittinen eikä kantaa ottava! Eräs nuorisoneuvoston jäsen kertoi esimerkin omalta alueeltaan, jossa saamelaiset ovat vähemmistönä. Määritelmä hiertää on ja on kiistan aihe. Jos lautapelissä aihe mukana, tämä voisi aiheuttaa ylimääräistä konfliktia nuorten välille. Lautapelissä vaikea ja arka aihe, olisi tämän vuoksi järkevämpi jättää pois. Nuorisoneuvosto toivoo, että pelin kautta voitaisiin korostaa saamelaisten itsemääräämisoikeutta: saamelaiset alkuperäiskansa ja kansoilla on itsemääräämisoikeus.

Pelin täytyisi myös kestää aikaa - ajaton.

3. Entä saamelaiset tai turistit? Mitkä ovat tärkeimpiä asioita, joita toivoisitte näille ryhmille viestitettävän?

Tärkeää painottaa myös saamelaisille itselleen ja etenkin nuorille alkuperäiskansakontekstia ja että saamelaisalueena pelissä on koko Sápmi, ei pelkkä suomen saamelaisalue. Tämä ajatus olisi hyvä olla mukana läpi pelin, jo suunnitteluvaiheessa. Turisteille voisi avata sámí duodji – tuotemerkkiä ja käsityön arvostusta ja huomioon ottamista.

4. Mitä muuta haluatte minun ottavan huomioon peliprojektini suhteen?

Toivomme, että peli tulisi julkaistuksi myös saameksi, jotta olisi käytössä ja hyödyksi saamelaisyhteisölle. Pelin käännöstyössä voisi käyttää freelancer-kääntäjiä ja peli voitaisiin kääntää ensin pohjoissaameksi ja mahdollisesti myös pohjoissaamen pohjalta muille kielille.

Jos peli on lautapeli, pohjana voisi olla saamenmaan kartta. Tämä auttaa hahmottaan saamelaisaluetta ja visualisoi sekä konkretisoi saamenmaata ja sen laajuutta. Kartan pohjana voisi olla myös esimerkiksi vanhat siida-alueen rajat.

Pelissä voitaisiin käyttää kuvakortteja myös kysymyskorttien lisäksi. Esimerkiksi kuvat sopisivat hyvin ”fake ja oikean gáktin” eroavaisuuksien havainnollistamiseen. Pelin väritys ja ulkoasu voisi olla saamen väreissä, saamelaissymbolien käyttöä harkiten.

Nuorisoneuvosto olisi mielellään mukana pelin jatkotyöstämisessä esimerkiksi testipeli-ryhmän muodossa. Nuorisosihteeri postittaa tutkijalle myös Dihtosis -menetelmäpakan ja nuorisoneuvoston painattaman yleisimmät ennakkoluulot saamelaisista – vihkosen. Näitä voi myös käyttää hyödyksi tutkimuksessa.

### **Liite 3: Dihtosis -hankkeen projektityöntekijä Minna Lehtolan vastaus**

Dihtosis – hanke /

projektityöntekijä Minna Lehtola

Dihtosis-hankkeen tarkoitus on lisätä valtaväestön lasten ja nuorten tietämystä saamelaisista ja saamelaiskulttuurista. Hankkeen puitteissa on luotu materiaalit kouluvierailuita varten sekä menetelmäpakka opettajille aiheen itsenäiseen opettamiseen ilman vierailijan tukea. Vierailut ovat tarkoitettu keväällä 2019 yläkouluille. Menetelmäpakkaa voi käyttää opetuksessa alakoulun ylemmille luokilla, yläkouluilla sekä toisen asteen opetuksessa. Kouluvierailuiden ja pakan aiheet lähtevät niin sanotusti nollassa, kerrotaan siis perusasioita saamelaisista ja saamelaiskulttuurista: ketä ovat, missä asuvat, oikeudet, elinkeinot, kulttuuri. Ajatuksena materiaalien teossa on kulkenut ajatus, ettei kuuliija tiedä kulttuurista mitään→ eli mitä hänen pitäisi tietää saamelaisista ja saamelaiskulttuurista. Aiheen käsittelyyn on myös rajattu aika, joten ns. tärkeimmät asiat on haluttu nostaa agendalle. Pakan teemat ovat jaoteltu kolmeen kategoriaan: saamelaiset, alkuperäiskansa ja kulttuuri.

Saamelaiset: pitää sisällään perusasioista yleensä saamelaisista ja saamelaiskulttuurista.

Alkuperäiskansa: Mikä on alkuperäiskansa? Oikeudet?

Kulttuuri: Pitää sisällään tietoa saamelaisesta kulttuurista.

Pakan tehtävissä ja kouluvierailuissa on kantavana teemana yhdessä tekeminen, pohtiminen ja keskustelu. Tunneilla ja pakassa aiheet tulevat käsittelyyn erilaisten toiminnallisten tehtävien kautta, jossa oppilaat pääsevät pohtimaan asioita ja keskustelemaan niistä. Vierailija ja opettaja voivat erilaisten menetelmäpakan korttien mukaan rakentaa omanlaisiaan tunteja eri teemoista. Tuntien pituus on pääsääntöisesti 75-90 minuuttia. Valitettavan lyhyt laajan aiheen käsittelyyn, mutta edistystä kuitenkin. Tästä on hyvä jatkaa.

Hanke on vielä kesken ja vierailut jatkuvat 31.5.2019 saakka. Valitettavasti sitä ennen emme voi antaa kattavaa vastausta siihen, minkälaisia kokemuksia kouluvierailijoilla on ollut hankkeen vierailuihin liittyen.

Itse projektityöntekijänä olen kohdannut tällaisia asioita:

- opettajat kertovat, ettei heidän luokallaan ole saamelaista oppilasta, joten heidän ei tarvitse käsitellä aihetta oppitunneillaan. - Koulussa on niin tiukat säännöt, mitä aiheita saa tunneilla käsitellä, joten saamelaiset aiheena ei sovi tunneille käsiteltäväksi.
- Kuitenkin vastaanotto on ollut pääosion positiivista ja näkyvyys hankkeella on ollut valtakunnallista. Kysyntä on yllättänyt meidät kaikki ja hankkeelle on todellakin tarvetta. Opettajat ovat kiitelleet nykyaikaista opetusmateriaalia sekä ovat olleet kiitollisia siitä, että tällainen on toteutettu. On kovin hankala lähteä opettamaan aiheesta, josta ei ole itsellä tietoa, joten materiaalille on suuri tarve, jotta aiheesta voitaisiin opettaa.

Nuorisoneuvosto on ideoinut paljon samoja asioita Pro Gradu:n ajatuksena olevaan peliisi kuin mitä hankkeen materiaaleissa on nostettu esiin. Hankkeen materiaaleihin saa tutustua vapaasti! Jatkohankkeessamme on tarkoitus toteuttaa interaktiivinen peli opetuskäyttöön yhdessä yhteistyökumppanimme Nuorten Akatemian kanssa.

Voisiko kanssanne tehdä mahdollista yhteistyötä pelin osalta jos jatkohanke kuluvan vuoden aikana tulee mahdolliseksi?

#### **Liite 4: Haastattelukysymykset poronhoitajille**

(aloita nauhoitus) Kiitos, kun saan luvan haastatella sinua ja nauhoittaa haastattelu.

1. Kertoisitko hieman itsestäsi? Minkä ikäinen olet? Kuinka pitkään olet täällä asunut? Olet käsittääkseni mukana poronhoidossa (ja turismissa)?
2. Mitä turistisi yleensä tietävät saamelaisuudesta? Mitä he eivät tiedä? (Vähän, kohtalaisesti...)
3. Mitä asioita olet itse heille kertonut saamelaisuudesta?
4. Mitä turistien mielestäsi pitäisi tietää saamelaisuudesta?
5. Miltä nämä vastaukset näyttävät? Näytä, minkälaisia vastauksia sait nuorisoneuvostolta ja haastateltavilta.
6. Miltä oman kulttuurisi ja kansasi historian pelillistäminen kuulostaisi?